Battleforge | Overlord 2 | Elemental: War of Magic | Godfather 2

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

#02(62)
ФЕВРАЛЬ 2009

(game)land
hi-fun media

The Sims 3

ИНТРИГИ, СКАНДАЛЫ, РАССЛЕДОВАНИЯ

ТЕМА НОМЕРА

27 страниц лучших игр 2008 года

Grand Theft Auto IV
ВСЕ О PC-ВЕРСИИ ИГРЫ

Prince of Persia
СТАРЫЙ ПРИНЦ, НОВАЯ ПРИНЦЕССА

Ride to Hell
GTA НА МОТОЦИКЛАХ

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

- Rise Of The Argonauts
- Gothic 3: Forsaken Gods
- Операция «Багратион»
- В тылу врага 2: Лис пустыни
- The Mark 2: Наследие ацтеков
- EverQuest 2: The Shadow Odyssey
- Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir

ПОСТЕРЫ
GTA 4
F.E.A.R. 2

2 ДВУСЛОЙНЫХ DVD

Publishing for enthusiasts
4607157100018 09002

EDITORIAL

РС ИГРЫ #02’2009

Чего ты ждешь от журнала «РС ИГРЫ»? Рассказов о РС-играх, не так ли? Именно поэтому мы очень долго не писали о Grand Theft Auto 4, которая вышла на приставках еще в апреле прошлого года. Мы приняли твердое решение: не делать обзоры по консольным версиям. Этого решения мы намерены придерживаться и впредь. Наш обзор великой игры публикуется только сейчас, но ты можешь быть уверен: мы рассказываем о достоинствах и недостатках «нашей», локализованной, компьютерной версии GTA4, а те скриншоты, которые ты видишь на страницах журнала – не постановочные картинки, а реальная игровая графика РС-версии. Такая же ситуация и с рецензией на Saint’s Row 2 – материал будет опубликован в следующем номере, на основе впечатлений именно от компьютерной версии игры. Это наша политика: если ты играешь на РС, твой журнал – «РС ИГРЫ».

Ну а пока Дмитрий Рубанов гонял по улицам виртуального Либерти-Сити, Александр Каныгин проводил время в солнечной Калифорнии. Он привез оттуда рассказ об игре Ride to Hell, которую мы дружно окрестили «GTA с мотоциклами». Игорь Сонин (ваш покорный слуга) сидел в морозной столице и разбирался, как The Sims 3 собираются превратиться из симулятора домохозяйки в симулятор общественной жизни. Павел Демин в четвертый (как минимум) раз спас Персию от сил зла, Алексей Копцев отправился в путешествие за золотым руно, а Денис Кублицкий оказался заперт на осколках, парящих в магическом ММО-эфире.

И наконец, мы собрались вместе, чтобы обсудить самые главные материалы – отчет о лучших играх прошлого года и анонс самых интересных релизов года нынешнего. Кризис кризисом, а без РС-игр мы в ближайшие двенадцать месяцев все равно не останемся.

Игорь Сонин

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Александр Каныгин
Понял, что у взрослых игрушки могут быть не только компьютерными, и разжился вертолетом на радиоуправлении. Освоил несколько фигур высшего пилотажа, до икоты напугал соседского кота, совершил беспосадочный перелет кухня – телевизор – балкон и подумывает теперь о покупке самолета.

Дмитрий Рубанов
Настроиться на традиционное посленовогоднее «уваж. редактор, еще денек!» можно только при помощи недельки ударного безделья. Но что делать, если под самые праздники угораздило заболеть? В тот самый момент, когда на столе лежит долгожданная GTA4 и просит не меньше пяти разворотов? Правильно – совмещать приятное с необходимым! На пару с GTA это, оказывается, совсем несложно.

Владимир Карпов
Хоть Новый год и Рождество давно прошли, впечатления о них еще свежие. Вашему покорному довелось побыть Дедом Морозом на детском утреннике и Сказочником в рождественском спектакле «Снежная королева». Для тебя, читатель, у меня тоже есть маленький сюрприз: совсем скоро ты узнаешь, кто победил в номинации Adventure-2008.

Иван Гусев
Превратил троих друзей, равнодушных к играм, в зомби. В смысле показал им Left 4 Dead, и парни пропали. Сам же наслаждался разухабистой, башнесносящей аркадой Defense Grid. Что еще? Подбил сотрудников редакции на спор о главных играх 2009 года. Результат – на страницах журнала.

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ №77-16488 от 22.09.2003

Выходит 1 раз в месяц

№02(62), февраль 2009 www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Александр Каныгин	alexk@pc-games.ru	главный редактор
Игорь Сонин	igor.sonin@gameland.ru	зам. главного редактора
Павел Демин	demin@pc-games.ru	редактор
Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Анна Старостина		дизайнер
Екатерина Селиверстова		дизайнер-верстальщик
Иван Гусев		редактор раздела «Новости»
Денис Кублицкий		редактор раздела «Онлайн»
Антон Большаков		редактор раздела «Железо»
Ирина Матюшонок		литературный редактор
Вера Юрьева		корректор

DVD

Александр Устинов	hh@gameland.ru	зам. руководителя отдела
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Александр Солярский	solyarskyi@gameland.ru	монтажер
Александр Антонов		выпускающий редактор
Юрий Пашолок	webrunner@pc-games.ru	редактор «Дополнений»
Дмитрий Эстрин		редактор видеораздела

Почта диска и техническая поддержка disk@pc-games.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru. Тел.: (495) 935-7034

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель отдела
Алексей Бутрин	butrin@gameland.ru	главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов	agadzhanov@gameland.ru	веб-мастер gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	и.о. директора по рекламе
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	руководитель отдела рекламы цифровой и игровой групп
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева		руководитель отдела трафика
Телефоны		(495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	руководитель отдела
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Оксана Воронцова	vorontsova@gameland.ru	альтернативное распространение
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение
Ирина Потапенко	potapenko@gameland.ru	менеджер по маркетингу
Телефоны		(495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ **ООО «Гейм Лэнд»**

Дмитрий Плющев	pluschev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Анастасия Леонова	leonova@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Ладыженский		редакционный директор

PUBLISHER

Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	CEO
Dmitri Pluschev	pluschev@gameland.ru	publisher

Информация о подписке

Бесплатный телефон	8-800-200-3-999
E-mail	info@glc.ru
Сайт	www.gameland.ru

Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Цена свободная Тираж – 85 000 экземпляров

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели.
Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.
Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются.

СОДЕРЖАНИЕ

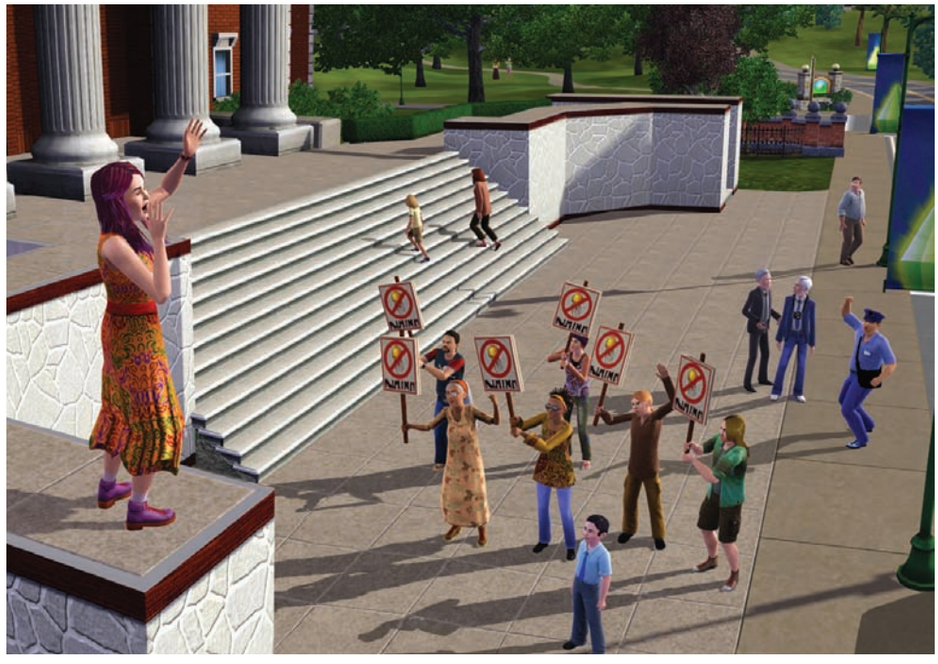
РС ИГРЫ #02’2009

GRAND THEFT AUTO 4 – ДОЛГОЖДАННАЯ ИГРА НАКОНЕЦ НА PC! **С. 108**

GOTHIC 3: FORSAKEN GODS – ЧТО СТАЛО С ЛЕГЕНДАРНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРОЙ? **С. 144**

PRINCE OF PERSIA – ПРИНЦ, ДА НЕ ТОТ. ЧИТАЙ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ. **С. 118**

RISE OF THE ARGONAUTS – КТО СКАЗАЛ, ЧТО ИГРЫ НЕ РАЗВИВАЮТ? ПРИКЛЮЧЕНИЯ АРГОНАВТОВ ПЕРЕД ТОБОЙ. **С. 122**



THE SIMS 3 – «ИГРА ДЛЯ ДЕВОЧЕК» НЕЗАМЕТНО ПРЕВРАТИЛАСЬ В УВЛЕКАТЕЛЬНУЮ ЗАБАВУ «ВЫРАСТИ БРИТНИ СПИРС И ПОСЕЛИ ЕЕ С ТЕРМИНАТОРОМ». **С. 8**

1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

НА КОВЕР!
8 The Sims 3

В ФОКУСЕ
14 Итоги 2008 года
42 Игры, в которые мы верим

НОВОСТИ
52 События индустрии
68 Новости киберспорта
70 Релизы и бестселлеры
72 Календарь
73 10 интересных фактов

РАЗВЕДКА БОЕМ
74 Ride to Hell
80 ASUS Autumn Cup 2008

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
84 Галерея
92 Elemental: War of Magic
95 The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
96 Battleforge
98 The Godfather 2
100 Overlord 2
102 Company of Heroes: Tales of Valor
104 Heroes over Europe

РЕЦЕНЗИИ
108 Grand Theft Auto 4
118 Принц Персии
122 Rise of the Argonauts
125 World War One: The Great War 1914–1918
126 The Chronicles of Spellborn
130 Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir
132 Операция «Багратион»
134 Football Manager 2009
136 Три богатыря
138 В тылу врага 2: Лис пустыни
140 Черная метка
142 The Mark 2: Наследие ацтеков
144 Gothic 3: Отвергнутые боги
146 EverQuest 2: The Shadow Odyssey
147 Shaun White Snowboarding
148 Space Shuttle Simulator
149 Партизан
150 RTL Biathlon 2009
151 Chronicles of Mystery: Scorpio Ritual
152 Diabolik: Один против мафии
153 Герои неба
154 Гид покупателя

THE X-FILES
156 Resident Evil 5
158 Mirror’s Edge

INDIE GAMES
160 Игры от независимых разработчиков

СПЕЦ
162 Game Industry Summit Russia 2008
164 Мастер Лоу Поли

ИГРОВОЙ ОНЛАЙН
176 Онлайновые новости
178 Флеш-рояль

PC игры
ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

ПОСТЕРЫ

180 Дневники Lord of the Rings Online: Mines of Moria
182 «Властелин колец Онлайн»: Интервью с исполнительным продюсером Джеффри Стифелом
184 Дневники World of Warcraft
188 Дневники Warhammer Online
190 Дневники Аллоды Онлайн

ЖЕЛЕЗО

194 Железные новости
196 Тестирование ТВ-тюнеров
200 Мини-тест Microsoft Arc Mouse
201 Мини-тест Corsair Dominator DDR3 PC-17066
202 Железный FAQ
204 Технология платформы AMD Dragon
205 Разгон ASUS EN9800GTX+ TOP
206 Сделай сам
207 Конфигурация

РЕТРО

208 The Sims
212 Игра для миллионов
214 Дайджест
215 Ретроновости

О НАБОЛЕВШЕМ

216 Письма

220 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

224 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

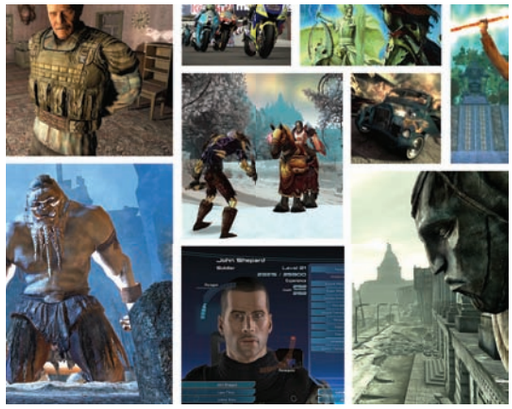
Список рекламодателей

mail.ru	2 обл.
Альт Телеком	3 обл.
Gameland.tv	4 обл.
Софт Клаб	3
Electronic Arts	7, 53, 57
1C	41
OGGemes	55
Бука	59
Новый Диск	61
Редакционная подписка	63
GamePost	65, 101
Drag Rasing	83
Yapp	85
2x2	87
Moscow Tuning Show	89
К Системс	91
Gameland Award	106, 107
Журнал «Хулиган»	129
Хитзона	187
Rambler vidget	211

Игры в номере

Battleforge	96
Chronicles of Mystery: Scorpio Ritual	151
Company of Heroes: Tales of Valor	102
Diabolik: Один против мафии	152
Elemental: War of Magic	92
EverQuest 2: The Shadow Odyssey	146
Football Manager 2009	134
Gothic 3: Отвергнутые боги	144
Grand Theft Auto 4	108
Heroes over Europe	104
Lord of the Rings Online: Mines of Moria	180
Mirror's Edge	158
Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir	130
Overlord 2	100
Resident Evil 5	156
Rise of the Argonauts	122
RTL Biathlon 2009	150
Shaun White Snowboarding	147
Space Shuttle Simulator	148
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	95
The Chronicles of Spellborn	126
The Godfather 2	98
The Mark 2: Наследие ацтеков	142
The Sims	208
The Sims 3	8
Warhammer Online	188
World of Warcraft	184
World War One: The Great War 1914–1918	125
Аллоды Онлайн	190
В тылу врага 2: Лис пустыни	138
Герои неба	153
Операция «Багратион»	132
Партизан	149
Принц Персии	118
Три богатыря	136
Черная метка	140

ИТОГИ 2008 ГОДА

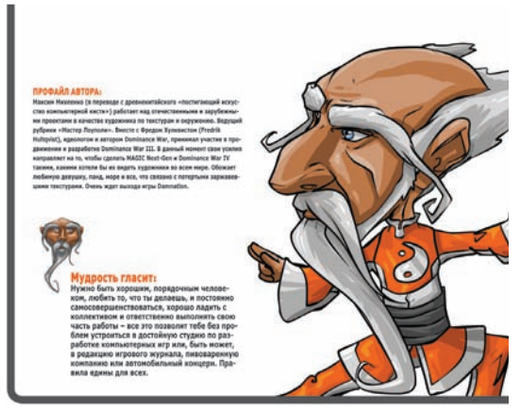


МЫ СДЕЛАЛИ ИХ ПО-СВОЕМУ. НАШИ РЕЦЕНЗЕНТЫ НАЗЫВАЮТ САМЫХ-САМЫХ. **С. 14**

НАШИ НАДЕЖДЫ 2009

О ЧЕМ МЫ БУДЕМ ПИСАТЬ В НОВОМ ГОДУ? ВО ЧТО МЫ БУДЕМ ИГРАТЬ В НОВОМ ГОДУ? ЧИТАЙ НАШ СПЕЦИАЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ. **С. 42**

МАСТЕР ЛОУ ПОЛИ



ВЕЛИКИЙ УЧИТЕЛЬ ВНОВЬ ДЕЛИТСЯ С ТОБОЙ СЕКРЕТАМИ ДРЕВНЕГО ИСКУССТВА РАЗРАБОТКИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР. **С. 164**

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

Если ты вдруг потерялся на просторах Правильного, самое время заглянуть сюда. Как сориентироваться в нашей системе оценок, что обозначают цвета в «Дайджесте», кому присуждаются награды и кого мы отправляем прямиком в могилу – все это ты узнаешь из путеводителя по дизайну.

МАГИЯ ЦВЕТА

ЭТАЛОН: отлично подобранные голоса, тексты без ошибок, удобные шрифты.

ШТАМПОВКА: средняя по качеству локализация с незначительными ляпами.

БРАК: грубые грамматические и стилистические ошибки, ужасная озвучка, непереведенные фразы.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.5 ★★★
На редкость неудачная игра. Безнадежно устаревшая или полная критических ошибок.

4.0 – 5.5 ★★★★★
За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. Типичный середнячок.

6.0 – 7.0 ★★★★★★★
Хорошая задумка, испорченная серьезными ошибками, нишевый или малобюджетный проект.

7.5 – 8.5 ★★★★★★★★★
Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.0 – 10.0 ★★★★★★★★★★
Произведение искусства! Образчик дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

НАГРАДЫ

ИГРА МЕСЯЦА
В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (в неурожайный сезон такой может не быть вообще). Ей мы уделяем особое внимание: ты увидишь большую рецензию с нестандартным оформлением и обязательно – видеообзор на диске. «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
Самые лучшие проекты, помимо высоких оценок, получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ:

ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ОЦЕНКИ
Здесь представлены оценки прессы, опубликованные на gamerankings.com, и читателей нашего журнала, проголосовавших на сайте gameland.ru. Если тебя не убедила рецензия, возможно, стоит довериться профессионалам или собратьям-геймерам. Кстати, ты сам можешь поучаствовать в оценке. Просто заходи раз в месяц на gameland.ru и распределяй баллы между играми, которые появятся в ближайшем номере Правильного. Только не забудь сначала в них поиграть.

Видеорецензия на диске!

Ты прочел рецензию в журнале? Тогда скорее вставляй диск в привод и запускай видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Видеопревью на диске!

Пресс-релизы и постановочные скриншоты создают превратное представление о будущей игре. Поэтому мы готовим видео с реальным геймплеем и комментариями создателей.

Демоверсия на диске!

Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Хочешь сам пощупать игру? У тебя есть шанс.

The Sims 3:

СИМС В БОЛЬШОМ ГОРОДЕ

ТЕКСТ:
ИГОРЬ СОНИН

Первая и вторая части The Sims – это, по сути, симулятор домохозяйки: всех членов семьи надо кормить, одевать, развлекать и за ручку водить в туалет. Каждое утро следует отправить детей в школу, мужчин – на работу, женщин... тоже на работу. Потом встретиться с друзьями, посплетничать, поддержать отношения. Приготовить обед, убрать в квартире. Обидеть бывшую лучшую подругу: «Да ты дура одинокая!» Когда запускаешь The Sims, тебя обволакивает атмосфера заботы, нежности и понимания – как будто в торговом центре случайно зашел в магазин женского белья. Мало того что в The Sims не надо убивать монстров из шотгана – в игре ни шотгана, ни монстров нет вовсе. Обескураженные геймеры быстро пришли к выводу, что раз им игра не нравится, то значит, в The Sims нет души. В успех этого сериала никто не верил. Когда Electronic Arts в 2000 году выпускала первую часть The Sims на рынок Северной Америки, прогноз по тиражу был более чем скромным. Нормальный сценарий – продажи в 200 тысяч копий; оптимистичный, при крайне удачном стечении обстоятельств, – тираж в миллион. Сегодня, девять лет спустя, суммарные продажи первой части – 50 миллионов копий, второй, с дополнениями – более 100 милли-

В редакторе персонажей можно сделать Ларри Лаффера и Памелу Андерсон, а потом посмотреть, кто кого.

ДУ Ю СПИК СИМЛИШ? (ЕЩЕ О СИМЛИШЕ ЧИТАЙ В «РЕТРО»)

Все человечки во всех частях The Sims говорят на смешном тарабарском языке – симлише. В игре очень много реплик, и говорят, что симлиш был придуман в том числе и для того, чтобы сократить расходы на локализацию. Сколько бы осмысленных реплик ты ни записал к игре, рано или поздно они начнут повторяться, и человек у монитора это заметит – а смешной симлиш можно слушать сколько угодно, и это бормотание всегда кажется свежим и осмысленным. Симлиш оказался настолько привязчивым, что известен любому, кто не то чтобы играл в The Sims – хотя бы проходил рядом с компьютером, на котором запущена игра. Многие американские поп-исполнители записывали для игры свои треки на симлише и даже издавали эти версии на нормальных музыкальных синглах и альбомах. Письменный симлиш известен плохо: человечки предпочитают изъясняться пиктограммами. Слова симлиша записываются бессмысленными значками, напоминающими изображения знаков зодиака.

онов. Этого достаточно, чтобы раздать по коробке с надписью The Sims каждому жителю России, и еще десяток-другой миллионов можно будет отправить в прочие бывшие «сосиськи сраны» (так Брежнев в своих выступлениях произносил слова «социалистические страны»). Во многом именно этому сумасшедшему успеху EA обязана своим сегодняшним положением на рынке. Данный успех позволяет Electronic Arts просаживать деньги на Dead Space, Mirror's Edge и долгострои вроде Spore. Как ни крути, а The Sims – один из крупнейших и важнейших сериалов. Он, если как следует разобраться, оказывается очаровательным, смелым, необычным и очень милым. Совсем скоро выходит третья часть с целым рядом интересных нововведений, значительно меняющих подход к делу разведения симов. И мы считаем, это замечательный повод обратиться к запретной теме – любви, дружбы, заботы и романтических отношений.

ВЕСЕЛЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ЧЕЛОВЕКИ

Ходят слухи, что первая часть The Sims изначально, на ранних стадиях разработки, была симулятором дизайна интерьеров, а человечки приходили в дом, только чтоб посмотреть да сказать свое «фи» дивану с обивкой леопардовой расцветки. Но во время тестирования выяснилось, что играть в кукольный дом интереснее, чем его обустраивать. Так The Sims со временем превратилась в смешной и милый «симулятор домохозяйки». Симы обладали своими привычками и предпочтениями, были любознательны, жизнелюбивы и самостоятельны, но жутко неряшливы. Любой сим, оставленный на достаточно долгое

«Теляпись кананас сосиська ва ва вольтизер кабум!» («Джентльмены, убийца среди нас!»)

время, неизбежно проявлял худшие качества: разбрасывал по дому яблочные огрызки, писал под диван, пялился в телевизор и умирал от голода, когда в холодильнике заканчивались гамбургеры. The Sims одно время ласково называли игрой про туалет – настолько все были впечатлены тем, что героев просят не убивать пришельцев, а не промахиваться мимо унитаза (справедливости ради надо сказать, что в The Sims подробно симулировались многие нужды домохозяйства, но, как говорили классики, любовь приходит и уходит, а писать хочется всегда). Переход от первой части ко второй принес главное потрясающее нововведение. Симы научились расти. Они появлялись на свет крохотными младенцами в ползунках, учились ходить и говорить, шли в школу, поступали в институт, искали работу, женились, рожали детей, которые затем учились ходить и говорить, шли в школу... Это изменение принесло в игру невиданный размах: теперь из симулятора домохозяйки она превратилась в симулятор целого семейства. Туалету и гамбургерам внимания стало уделяться меньше, а любви, работе и отношениям – больше. Вместе с прочими обновлениями (трехмерные интерьеры, современная графика, новые возможности, еще более продвинутая анимация) это принесло игре сногсшибательный успех. И вот сегодня на горизонте The Sims 3. Главное изменение вновь одно, и оно опять придает игре совершенно новый вкус. Симы больше не заперты в пределах своего дома, к их услугам весь город, и из симулятора семейства игра превращается в симулятор общественной жизни.

ГРАЖДАНСКОЕ ОБЩЕСТВО

Справедливости ради надо сказать, что симы и раньше могли посещать разные заведения. Выглядело это так: сим выходит из дома, садится в машину... (экран загрузки)... выходит из машины и попадает в другой дом. Работа и вовсе существовала только в воображении игрока: строго в определенное время сим пропадал куда-то за край карты, а через восемь часов возвращался из-за края с небольшой суммой денег. В The Sims 3 поднимаешь камеру на высоту птичьего полета: городок как на ладони и всюду – люди, люди, люди... Вот дедушка трусцой бежит от инфаркта, вот чиновник едет в мэрию на работу, вот молодой оболтус вышел за покупками, вот влюбленная парочка сидит у моря, вот дети качаются на качелях, вот рыбаки закидывают удочки. У каждого сима своя история, с каждым можно подружиться или поссориться. Жизнь кипит независимо от твоих действий, но при же-

Жители протестуют против засилья мозговых медуз в мэрии города.

Симы больше не заперты в пределах своего дома, к их услугам весь город, и из симулятора семейства игра превращается в симулятор общественной жизни.

лании можно серьезно изменить течение событий: стать, например, уважаемым политиком, рок-звездой или таинственным грабителем. Самый смак – заселить город симами, сделанными по образцу друзей и знакомых: через час выясняется, что Мишка влюбился в Вальку, а Колян подрался с Толяном! Скандал! Впрочем, можно сделать жителей через одного клоунами-параноиками с маниакально-депрессивным синдромом. Еще интересно поселить под одной крышей безумного повара-клептомана, неловкого полненького вегетарианца и строгую офисную леди с тремя детьми – а потом посмотреть, кто кого доведет до белого каления.

Генератор персонажей – совершенно новый, выделенный в специальный режим Create-A-Sim. Симы стали гораздо более правдоподобными и разнообразными. Фигура человечков зависит в основном от возраста, полноты и объема мускулатуры. В редакторе внешности можно просидеть хоть сутки – настраивается безумное количество параметров: от цвета кожи до угла наклона кончика носа. Костюмы – на все вкусы, причем одежду можно будет перекрашивать хоть в самые безвкусные тона. А главное, если в какой-нибудь

Петя жил счастливой жизнью банковского клерка, пока не встретил своего злого брата-близнеца.

НА КОВЕР!

Fallout 3, как ни мучай редактор, все равно получается неотесанный чурбан, то в The Sims 3 любой персонаж – симпатяга и красавец. Определившись с внешностью, беремся за характер. Личность симов описывается не цифрами (как принято в ролевых играх), а словами. На всю игру есть несколько десятков характеристик: работяга, злодей, везунчик, одиночка, компьютерщик, безумец, стиляга, чистюля, юморист, сорвиголова и т.п. Именно из таких качеств и собирается характер симов: даже из перечисленных вариантов можно получить веселого офисного трудоголика, безумного злодея-аккуратиста, модника-балагура и еще тысячу комбинаций. Подход интересный, приятный и страсть какой казуальный, то есть понятный всем и каждому.

Кроме собственного сима и его сожителей редактировать можно... да практически что угодно. Можно купить голый участок земли, заложить фундамент и построить особняк о десяти комнатах. Двухэтажный. С тремя кухнями, флигелем для прислуги и золотой сантехникой. Во дворе выкопать пруд и понатыкать березок. Все это теперь делается еще проще, а если ты совсем не хочешь возиться с редакторами, есть и готовые дома – как обставленные, так и без мебели. Предметов обстановки огромное множество, причем большинство из них можно перекрасить. Интернет всегда рад предложить огромное количество вариантов: пользователи будут обмениваться своими творениями почти так же, как игроки в Spore обмениваются домами, истребителями и членистоногими кольчатыми ухобрюхами. И хотя мультиплеера в привычном смысле этого слова в The Sims 3 не будет, для обмена с другими пользователями в главном меню программки-лончера предусмотрены специальные опции, позволяющие в два клика скачивать (или закачивать) понравившиеся предметы. Мы уверены, что у этой службы большое будущее. Подумай сам, что ты выберешь – украшать шарами и конусами ратушу народа ротоклюев или обставить особняк миллионера-супергероя Бэтмена? Ротоклюев или Бэтмена??? Вот то-то же.

ПОИСКИ СМЫСЛА ЖИЗНИ

Раньше хардкорные геймеры (те, которые много лет подвергались облучению шутерами и стратегиями) не могли понять, как можно играть в The Sims, если в игре нет четкой и понятной цели. У симов были сиюминутные желания («хочу новый холодильник») и страхи («боюсь проиграть соседу в шашки»), а теперь у каждого персонажа есть смысл жизни – важная цель, к достижению которой надо стремиться долго и упорно. Человечек может желать стать известным политиком... или жениться на девушке своей мечты и завести шестерых детей. Достижение такой цели даст персонажу вечное счастье и россыпь полезных бонусов. На работе карьеру можно делать в 11 областях: в полиции, армии, мафии, науке, политике, журналистике, кулинарии, медицине, спорте, садоводстве, бизнесе и шоу-бизнесе. Офис всегда находится неподалеку, в том же городе, но теперь игрок может наблюдать таинства рабочего дня и помогать симу сделать карьеру, выбирая правильные знакомства и перспективные проекты.

Настроение симов в The Sims 3 реализовано настолько же подробно, как раньше, но гораздо более понятно для игрока. На самочувствие персонажей влияют так называемые мудлеты (moodlets). Мы их назовем импульсами. Такие импульсы всегда тебе видны, они отображаются пиктограммами внизу экрана. Наводишь курсор на иконку, и игра выдает подсказку, что произошло и как это влияет на человечка. Например, свидание при свечах на несколько дней приводит персонажа в романтическое настроение, а громкий провал на работе делает героя на какое-то время робким и нерешительным. Плачущий ребенок посылает всем взрослым импульс раздражения, и игра подсказывает: или успокойте малыша, или бегите без оглядки.

Все эти жизненные цели, импульсы и многие другие изменения, вносимые разработчиками в The Sims 3, приводят нас к единому главному результату: теперь ты управляешь наиболее важными действиями героя, в то время как ИИ берет на себя прозаические обязанности: поспать, поесть и т.п. Самое главное, революционное отличие The Sims 3 – это возможность прогуляться по улицам города и проследить за всей жизнью веселых компьютерных человечков. И ты можешь быть уверен: пока глава семьи на работе «решает важные вопросы», остальные члены семьи не спалят и не загадят дом в твое отсутствие, ведь многие простые действия они научились выполнять самостоятельно. Это совершенно меняет стиль игры в The Sims и превращает игру из симулятора домохозяйки в симулятор общественной жизни или, если угодно, гражданского общества. The Sims – один из величайших компьютерных сериалов последнего времени, и с третьей частью он становится еще более современным и увлекательным. Надо признать: The Sims 3 вполне может тебе понравиться. Даже если тебе не нужно присаживаться, чтобы пописать. PG

А по ночам, когда ты выключаешь компьютер, симы надевают неприличные костюмы и устраивают разнузданные вечеринки.

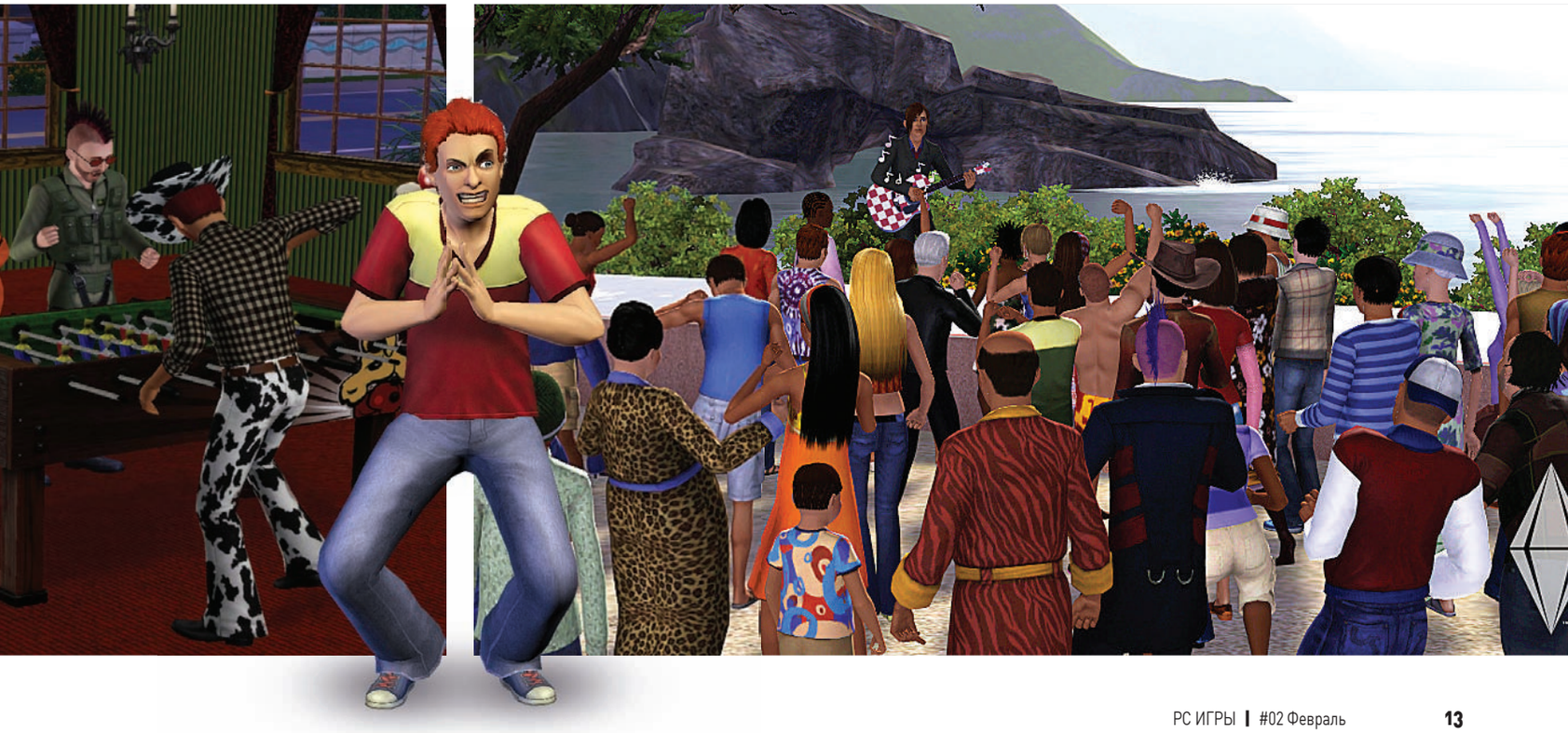
ТРЕБОВАНИЯ ПО МИНИМУМУ

Движок The Sims 3 одновременно обрабатывает события, происходящие во всем городе. Графика очень хороша – можно заглядывать в глаза проходящим человечкам, а можно легким движением колесика мыши задвинуть камеру под облака. Движок не поддерживает сверхсовременные графические технологии, его конек – подробнейшая, разнообразная анимация симов. Именно благодаря ей город выглядит совсем как настоящий. Только симпатичнее. Разумеется, авторы игры хотят, чтобы The Sims 3 работала на любой конфигурации PC, но огромный размер города вынуждает их поднять минимальные требования игры до вполне современного уровня. Проверь себя, готов ли ты к The Sims 3?

Минимальные системные требования под Windows XP:
Процессор Pentium 4 2GHz или Athlon 2000+, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb (GeForce FX 5900 или Radeon 9500)

Минимальные системные требования под Windows Vista:
Процессор Pentium 4 2GHz или Athlon 2400+, 1.5Gb RAM, видеокарта с 128Mb (GeForce FX 5900 или Radeon 9500)

У каждого персонажа есть смысл жизни – важная цель, к достижению которой надо стремиться долго и упорно.



ИТОГИ

Огромный темный кабинет. Слышен мерный гул многочисленных кулеров и несколько суетливый бег пальцев по невидимым клавиатурам. Лица сидящих слабо освещают мониторы: в редакции научно-популярного компьютерного издания «РС ИГРЫ» готовятся к многостороннему интернет-мосту, скоро здесь состоится важнейшее событие: подведение итогов 2008 года, торжественное награждение номинантов и объявление ее – самой-самой игры 2008 года.

Каныгин: У нас все готово? Можно начинать?

Оператор: Секунду, на связь выходят Омск и Киев.

Мониторы лихорадочно моргают, потом на них появляются лица рецензентов.

Каныгин: Добрый день, Игорь, давно не виделись. Что говорят о кризисе в Омске, Сергей? О, Илларион Тимофеевич, вы сегодня в новом кителе!

Голос Каныгина звучит неестественно глухо и резко. Правдорубов силится рассмотреть на его лице черную маску и думает о том, как будет отмазываться от предложения перейти на темную сторону силы.

Правдорубов: Саша, что у тебя с голосом?

Каныгин: Простыл, простыл немного.

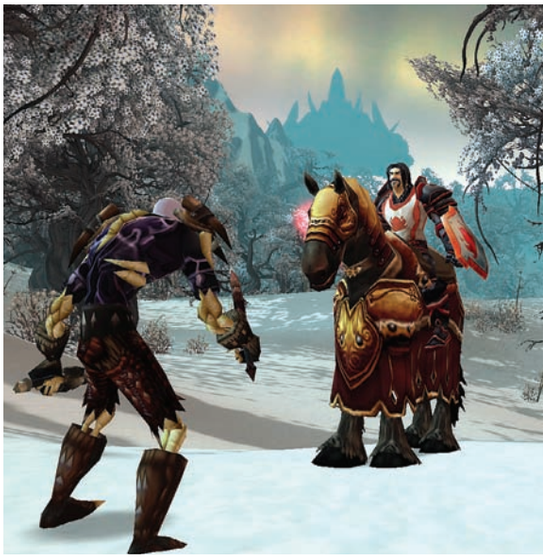
Кашляет. Голос возвращается к своему обычному тембру.

Каныгин: Коллеги! Кажется, мы все в сборе. Разрешите начать наш интернет-мост. На повестке встречи – подведение итогов 2008 года. Читатели вон (шелестит бумагами) гневаются, говорят, горы им не понравились. Мол, мало. Нужно подробнее, объемнее, больше, лучше, резче, объективнее...

Думаков: Саша, не волнуйся.

Каныгин: ...поэтому я предлагаю каждому из вас прямо здесь и сейчас рассказать о том, что произошло в подведомственном ему жанре. Определить лидеров, назвать отстающих, выделить лучшую игру года, наконец. А? Есть возражения? Нет? Тогда поехали, начнем с самого популярного жанра. Игорь, что на передовой? Как поживали шутеры?

ГОДА



John Shepard
Soldier
Level 21
23315 / 25900
Experience
Paragon
Health
292
292
Pistols
Shotguns
Assault Rifles
Sniper Rifles
Combat Armor
First Aid
Assault Training
Fitness
Soldier
Charm
Intimidate
Spectre Training
Renegade
John Shepard
Liara T'Soni
Urdnot Wrex

ТЕКСТ:
ИГОРЬ СОНИН

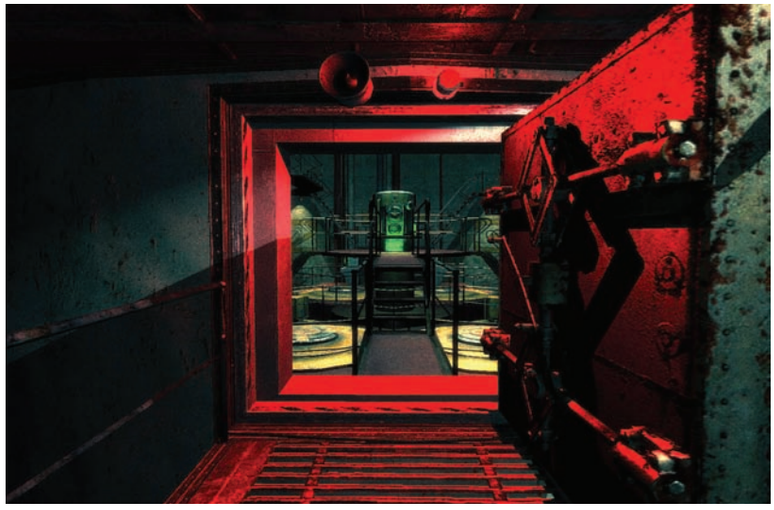
ШУТЕРЫ 2008

НА ЗАПАДНОМ ФРОНТЕ БЕЗ ПЕРЕМЕН.

Монитор Сонина прочищает горло, раз или два возмущенно пускает по изображению полосы и рябь, словно камеру задевают, спешно перекладывая какие-то документы, и начинает.
Сонин: В жанре шутеров от первого лица в отчетном году бал правили продолжения, чаще всего – вторые части. Спецназовский симулятор Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2, чернобыльская экскурсия по аномалиям «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо», войны за стиральный порошок в «Xenus 2: Белое золото», противостояние корейцев и пришельцев в Crysis Warhead – про все это можно сказать, что игры хоть и неплохи, но мало чем отличаются от своих прародителей (а про некоторые хочется добавить, что с багами разработчики так и не научились бороться). Из несиквелов на память приходят веселый клон Battlefield под названием Frontlines: Fuel of War; легендарное позорище года Legendary; невыразительная охота на динозавров в «Турок». По большому счету во всех упомянутых выше играх мы не увидели запоминающейся и удачной новой геймплейной механики, а модная графика из Far Cry 2 не так сильно отличается от модной графики той же Crysis. Подумаешь – и, ей-богу, хочется отдать награду Fallout 3 за восхитительный игровой мир, за супермутантов и свободу творить добро и зло, быть гением или посредственностью. А что – вид от первого лица присутствует, стрелять можно. Чем не шутер?
Из монитора Ларичкина: Но-но! Я бы попросил! О Fallout 3 мы поговорим в соответствующей части!
Сонин: Хорошо. Но есть, есть игры, которые могут спасти жанр FPS от подобного унижения. Вот хотя бы:

АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА

Вышел в декабре и рискнул быть оригинальным – шутер от киевской студии Action Forms о злоключениях советского полярника на прОклятом ледоколе. Игру называют русской BioShock, но это не совсем верно. «Анабиоз» гораздо более линеен, но настолько же страшен и непонятен. В холодных коридорах ледокола обитают мерзкие существа, некогда бывшие командой судна. Мы путешествуем словно по двум мирам – по ледоколу живому и мертвому. «Анабиоз», как положено в жанре FPS, показывает всем остальным играм, какой должна быть компьютерная графика. Эффекты снега и тающей воды чуть ли не лучшие в мире. Из-за них движок тяжел и неповоротлив, но надо отдать киевлянам должное – игра работает стабильно и без ошибок. Лишь мелкие недочеты и недоделки вроде неправильно расставленных запятых помешали этой смелой игре стать лучшим FPS года. Что ж, пожелаем авторам успехов в новом году!



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Каждый год мы пишем, что новая Call of Duty мало чем отличается от предыдущей. И каждый год затираем диски до дыр, проходим кампанию по несколько раз, сотни часов сидим в мультиплеере. Как World of Warcraft – обычная MMORPG, в которой просто все очень хорошо сделано, так и World at War – шутер неоригинальный, но какой же, черт его дери, увлекательный! В сингле ты ведешь войска союзников к победе на тихоокеанском и восточном фронтах, а в мультиплеере катаешься на танках, жаришь врагов при помощи огнемета, собираешь ачивменты-достижения и получаешь очки опыта. Система с незначительными изменениями (нацистами-зомби и кооперативной кампанией) скопирована с прошлогодней Modern Warfare и, возможно, именно поэтому столь удачна. Лишь вторичность World at War мешает нам отдать игре титул лучшего шутера года. Но если уж ты потратился на World at War, готовься сидеть в мультиплеере ночи напролет. Или, скажем:

FAR CRY 2

Единственный необычный и любопытный сиквел ушедшего года. Не от хорошей жизни: авторы первой Far Cry (компания Crytek) порвали отношения с Ubisoft и теперь трудятся над Crysis. Возможно, именно поэтому студия Ubisoft Montreal, которой поручили создавать продолжение, решила серьезно изменить концепцию оригинала: вместо тропических островов – африканская саванна, вместо понятного сюжета с мутантами – свобода искать приключения на приглянувшуюся часть тела. Игру «моторит» новый современный движок Dunia («Дуня»), который лучше всего справляется с воссозданием на экране знойной африканской действительности. Far Cry 2 красива, спору нет, только создается ощущение, что авторы так и не смогли придумать, чем же занять игрока во всей этой красоте.

Каныгин (корча в камеру рожи и показывая язык): Ну, я вот ждал появления слонов. Говорят, если очень долго сидеть в кустах, можно увидеть целое стадо.

Сонин: Допускаю такую мысль. И даже допускаю, что ржавое оружие, дряхлые автомобили и бесконечные гонки по лесам – именно с этим сталкиваются настоящие наемники в Африке. Но в компьютерной игре то же самое можно было передать поинтереснее. Яркий тому пример:

S.T.A.L.K.E.R.: ЧИСТОЕ НЕБО

…которую меж тем погубила не то спешка издателя, не то безалаберность разработчиков. Шесть патчей за пять месяцев после релиза – «Чистое небо» (то ли большое дополнение, то ли маленький сиквел к S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl) устанавливает антирекорд по количеству ошибок. Ни к одному другому FPS прошлого года «заплатки» не выходили так часто. Казалось бы, уж продолжение первого «Сталкера» должно работать более стабильно и корректно, но GSC Game World упорно не хочет выносить уроков. И все же мы любим «Сталкера» – странною любовью. Знакомые советские пейзажи в радиоактивной Зоне полны опасных аномалий и отвратительных чудовищ, а свобода действий подана даже лучше, чем в Far Cry 2: в путешествиях по пустошам ты можешь наткнуться не только на монстров и артефакты, но и на группы сталкеров, спешащие по своим делам, – в Зоне вовсю идет война группировок. Переходим к главному. Шутером года становится...

LEFT 4 DEAD

…зомби-шутер, который нужно понять. Сначала ты не можешь взять в толк, как Valve, звездный разработчик, выпустила такой стыд: четыре уровня, не объединенные в «сингл», – на все про все пять часов прохождения, не больше. И что, конец? Ужасно. И лишь позже, играя с друзьями на сложности Expert, понимаешь прелесть Left 4 Dead. Зомби каждый раз нападают по-особенному, товарищи ошибаются и трусят как нормальные люди, а взаимовыручка – единственное, что помогает выжить в мире, населенном мертвяками. Будь ты хоть чемпионом мира по Counter-Strike, умение мгновенно попадать в голову врагу с разворота и в прыжке не поможет, когда на тебя прет сотня зомби с «танком» во главе. Совместная игра против злокозненного AI – это, кроме шуток, оригинально. Ты ловишь себя на мысли, что снова и снова проходить No Mercy в режиме Versus (когда роли зомби исполняют живые игроки) так же интересно, как часами сидеть на de_dust2. И все-таки Left 4 Dead не без греха. После релизной эйфории выяснилось, что ошибок в игре пруд пруди: режимы переключаются сами по себе, ачивменты не открываются, уровни иногда становятся непроходимыми... На официальном форуме перечислено около полусотни подобных неочевидных проблем. Но мы верим Valve, ждем патч и бесплатные дополнительные уровни, появление которых неизбежно. Мы присуждаем победу именно Left 4 Dead – за стабильный движок, за новаторский геймплей, за интересную тему, за 53 595 зомби, за булькающих толстяков и стремительных охотников, за эмо-ведьм, сутулых курильщиков, накачанных «танков» и за блестящий успех, который еще долго будут копировать прочие разработчики.

Перевозчиков: Left 4 Dead. Уровень сложности Expert. Отчаянная перестрелка с сотней тысяч зомби на строительных лесах. Мы, кажется, уже разработали тактику, нашли удобный угол, отстреливаемся, стоим спиной к спине... Раскиданные по нужным местам канистры с бензином давно догорели, гранаты и коктейли Молотова кончились, совсем чуть-чуть осталось патронов в винтовке M16... По голосовой связи – мертвая тишина, нервы на пределе. Разумеется, в этот момент дьявольски хитрый AI Director с помощью зомби-курильщика схватит одного из нас и утащит в окно своим длинным языком. Это необходимая жертва, потому что там, внизу, появился «танк» и без человека-приманки нам не выжить.

Думаков: Ох. Вот я так и знал. А ведь не тянет L4D на шутер года – при всей своей запредельной крутизне. Ну ведь это же милая забава на час, не более – все прелести тупого мясокровавого мочилова давным-давно раскрыты бессмертным кинофильмом «Армия тьмы», и ничего нового в этом смысле игра нам не сказала. Весело, задорно, живо – но где сюжет? Где персонажи? Где хотя бы мизерное желание вдохнуть в эту прекрасную вселенную жизнь? Нет этого. Лишь бесконечный аттракцион для услады игрока.

Каныгин: Сережа, ну а чем это плохо? И, кстати, назвался груздем, полезай. Как обстояли дела с экшенами?

ТЕКСТ:
СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

ЭКШЕНЫ 2008

С ФОНАРЕМ, ГВОЗДЕМЕТОМ И БИТОЙ.

Думаков: Так сложилось в последнее время, что играм без порядкового числительного в названии не везет – и отчетный год исключением не стал. Из по-настоящему оригинальных проектов можно отметить разве что удивительно мощное продолжение «Пенумбры» да Dead Space (которую было бы правильнее назвать не оригинальным проектом, а духовным наследником серии Silent Hill и произведений Клайва Баркера (Clive Barker)). Оставим в стороне и старых знакомцев: персидский принц в новых одеждах хорош, но до сих пор не может сравниться со своим спрайтовым дедушкой, а Лара Крофт… Да что Лара Крофт? Ладная, стройная, да только мы видели ее такой уже бесчисленное количество раз. Называть подобное игрой года рука не поднимается. С другой стороны, многие крупные проекты (даже с цифрами в названиях) откровенно разочаровали, например завязшая в собственной мифологии Devil May Cry 4. С TPS в этот раз вообще все грустно: Collapse – потрясающе неуютная игра; Mercenaries 2: World In Flames – неуместная политическая сатира; Alone in the Dark – неудачный эксперимент с кинематографическими способами воздействия на сознание игрока. Смешно сказать, один из лучших TPS 2008 года – Bully при ближайшем рассмотрении оказывается портом двухлетней давности приставочной игры! Поэтому неудивительно, что первое место в нашей стихийно возникшей номинации «не FPS» с огромным отрывом от конкурентов (за отсутствием таковых) занимает... Впрочем, сначала о приятном глазу фоне – «Пенумбра 2. Дневники мертвецов» и Dead Space.

DEAD SPACE

Первый соискатель номинально относится к жанру Survival Horror, однако большей частью своего успеха игра обязана отменному сценарию, совпавшему по тональности с модной в этом сезоне ностальгией по наивным хоррорам начала 90-х. Главное в Dead Space – это именно история о заброшенной космической станции со всеми этими милыми словесными перепалками измученных персонажей и кровавыми надписями на стенах. Разработчики не стали злоупотреблять технологическими изысками, достаточно мягко обращаясь с исходным материалом: голографические видеовставки, забавы со стазисом – все это лишь антураж для проверенных временем филигранной игры света и теней и потустороннего звукового сопровождения. Данный мир хочется изучать, здесь очень комфортно бояться и дрожать от страха за очередной тяжело вздыхающей дверью. Атмосфера года, точно! Еще один представитель уважаемого, но несколько не оцененного жанра Horror:

ПЕНУМБРА 2. ДНЕВНИКИ МЕРТВЕЦОВ

Одно из главных игровых впечатлений ноль восьмого, безусловно, связано со второй (лучшей) частью неоднозначной трилогии «Пенумбра». Лирический герой задумчиво исследует мрачные коридоры научной базы, занимаясь привычным пиксельхантингом и забавляясь с реалистичной физической моделью окружающего мира… как вдруг из темноты выбегает неуклюжее белесое существо и начинает лирического героя есть. Буквально: безоружного, беззащитного, абсолютно неготового к нападению! Никогда еще, пожалуй, я так отчаянно не бегал по игровым локациям, как в «Пенумбра 2. Дневники мертвецов», и никогда до этого у меня не было такого отвратительного, желчного напарника, как в этой игре, – безумный внутренний голос героя, бесспорно, получает награду «Лучший герой второго плана». Несмотря на все огрехи и недочеты, «Пенумбра 2. Дневники мертвецов» оказалась единственным экшеном 2008-го, способным по-настоящему напугать игрока. И вы, я уверен, не угадали победителя:

GRAND THEFT AUTO 4

Каныгин: Мы о нем даже подумать не могли! У нас же редактор женщина, как говорят форумы.

Думаков: Если бы в ушедшем году мы могли найти время только для одной компьютерной игры, этой игрой обязана была бы стать GTA4. Пусть амбициозные продюсеры тратят миллионы долларов бюджета на создание электронных социальных сетей; вторая жизнь уже существует – и ее можно (и нужно) прожить именно здесь, в шкуре Нико Беллика. Еще никогда в истории компьютерных игр жизнь крупного мегаполиса не была смоделирована так пугающе достоверно – и еще никогда герой-чужак, иностранец с кристальной по меркам Либерти-Сити душой, не выглядел настолько органично в роли главного действующего лица. И дело даже не в том, что GTA4 предлагает потрясающе огромный выбор действий (можно вообще не заниматься ничем, кроме праздных вечеринок с друзьями и подругами, поочередно набирая их сотовые, и такая игра будет ничуть не скучнее основной сюжетной линии), – соль в том, что драматургическая составляющая игры с выходом нового эпизода достигла своего критического пика. Каждый персонаж здесь достоин отдельной игры – будь то накачанный запрещенными веществами спортсмен или философствующий растаман с пушкой за пазухой; каждого из них хочется слушать вечно, за каждым из них хочется идти на край света и дальше, на верную смерть. У GTA4 есть только одна серьезная проблема: она слишком хороша. Чтобы изучить ее полностью, не хватит и года; чтобы получить удовольствие от каждого случайного разговора с прохожим, придется потратить не один десяток часов только лишь на пешеходные прогулки… И это будет не самый плохой способ провести год и потратить десяток часов, честное слово.

Кублицкий: GTA4 с трудом вписывается в рамки одного жанра и априори лишает всех остальных кандидатов права на победу. Все это приводит к мысли о создании отдельной номинации «Лучший клон GTA» (а заодно и номинации «Лучший клон Diablo»). Я вот все равно за «экшен в чистом виде» Tomb Raider: Underworld.

Думаков: Финализируя, я бы хотел с прискорбием сообщить, что Survival Horror года так и не случилась. Несмотря на то что в шорт-листе лучших экшен-игр года сразу несколько представителей этого жанра, именно для ужастиков 2008-й стал самым… даже не плохим, а, наверное, обидным за долгое время, хотя и выглядел многообещающим. Но Alan Wake так и не вышла; Silent Hill: Homecoming оказалась не столь хороша, как многие ожидали; Alone in the Dark в новой ипостаси превратилась в какую-то несмешную пиротехническую пародию, а Dead Space вышла удачной, но все же лишь стилизацией. С развитием технологий и освоением индустрией все более крупных бюджетов именно story-driven (сюжетные, психологические, глубокие) игры обязаны получить сейчас второе дыхание, однако почему-то этого не происходит.

О чем говорить, если собранная на коленке «Пенумбра 2. Дневники мертвецов» на полном серьезе претендует на звание лучшего экшена года! До уровня BioShock, последней великой story-driven-игры, в этот раз не смог дотянуться никто. Последняя надежда рухнула вместе с выходом «Анабиоза», авторы которого, похоже, так и не смогли определиться, что же они делают – боевик или психологическую драму (кроме того, сложно создать шедевр, не зная точно, в каких местах предложения нужно расставлять запятые). Что ж, оставим эту графу пустой – и понадеемся, что год наступивший окажется более урожайным. Унылая засуха – верный признак приближающегося сезона дождей.

Карпов: Можно я продолжу на этой минорной ноте? У меня очень похожее настроение: квесты и адвенчуры нас тоже не баловали.

Каныгин: Нужно, Володя! Жги!

ТЕКСТ:
ВЛАДИМИР КАРПОВ

АДВЕНЧУРЫ 2008

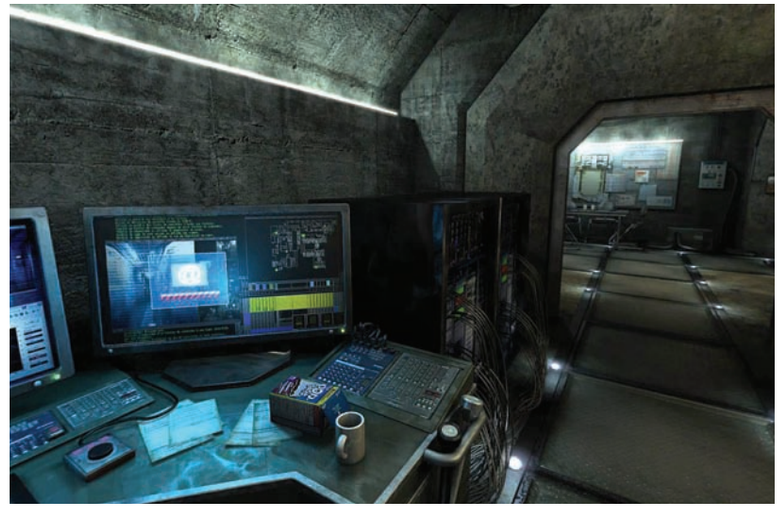
В ПОИСКАХ ПИКСЕЛЕЙ.

Карпов: Кхм. Попробую. В 2008 году на PC вышло немало хитов, по большей части мультиплатформенных. Mass Effect, Fallout 3, Far Cry 2, Red Alert 3, Left 4 Dead и долгожданная GTA4 одна за другой, словно пули – мишень, атаковали глянцевые и бразерные страницы профильных изданий, выбивая заслуженные девятки и получая восхищенные отзывы игроков и прессы. На этом пестром фоне исконно «персональный» жанр – adventure держался куда более скромно: ничего сравнимого по значимости с Fahrenheit (2005) или The Longest Journey: Dreamfall (2006) в ушедшем году на PC не появлялось. Отчаиваться все же не стоит: несколько достойных проектов найдется. И с ходу я бы хотел выделить замечательную игру:

БЛОНДИНКА В ШОКЕ! БЕРМУДСКИЕ СТРАСТИ

Вот только не нужно делать такие лица, друзья. Так окрестили игру So Blonde наши локализаторы. История юной Санни Блонд не лишена драматизма: действительно, как не посочувствовать гламурной красотке, вырванной из привычного мира соляриев, модной косметики и женского глянца и волей несчастного случая выброшенной на таинственный остров, который лишь внешне кажется дружелюбным? И ладно бы он был необитаем, так нет же – вовсю кишит разного рода безумцами, головорезами да и просто хищными тварями. «Блондинка в шоке» – это в некотором роде «Нэнси Дрю», которую авторы старательно раскрасили в яркие цвета, научили петь незатейливые песенки и жизнерадостно улыбаться. В этой игре радует решительно все: декорации, отрисованные в лучших традициях «олдскульного» квестостроения, в меру сложные головоломки, забавные диалоги и колоритные персонажи, многие из которых являют собой пародию на отдельных известных личностей (один из пиратов выглядит совсем как Джек-Воробей; другой чудак – «сидячая» копия Элвиса). Создателям – немецкой компании Wizarbox удалось в очередной раз доказать, что классические рисованные квесты в духе Broken Sword и Monkey Island по-прежнему популярны и сдавать позиций вовсе не собираются, и почему-то хочется верить, что подобные проекты будут пользоваться спросом еще не один год.
Да! В отличие от других я назову победителя сразу, чего тянуть. Это:

НИКОПОЛ: БЕССМЕРТНЫЕ



Этот замечательный квест появился неожиданно и без лишней шумихи: похожим образом мятежный астронавт Альсид Никопол однажды выпал из своей орбитальной криокамеры, чтобы оказаться в центре совершенно неземных событий. Главный герой адвенчуры тоже Альсид Никопол, но только речь идет о сыне, а действие игры разворачивается спустя 30 лет после памятного «пробуждения». Все это, впрочем, неважно: история, рассказанная в «Бессмертных», способна увлечь сама по себе, без привязки к первоисточникам. Вместе с Никополом-младшим ты расследуешь странный правительственный заговор, в котором замешаны египетские боги Анубис и Гор, пытаешься выручить отца, играющего в этой странной истории далеко не последнюю роль, да и попросту спасаешь собственную жизнь. Как многие талантливые люди, Никопол помимо художественных обнаруживает в себе и другие удивительные способности. Он умело скрывается от преследователей, взламывает системы доступа, решает непростые головоломки, а если придется, готов драться. Наш герой определенно не тот художник, обидеть которого может каждый.

По сути игра – это очередной бенефис неуемного Энки Билала (Enki Bilal), создателя оригинальных комиксов и фильма, Бенуа Сокаль (Benoot Sokal) лишь принимал техническое участие в создании игры. Безумный коктейль из французского киберпанка и древнеегипетской мифологии, получив прививку интерактивности, удачно сочетается с классическими квестовыми пазлами, элементами настоящего стэлса и великолепным графическим оформлением. И пусть игра получилась коротковатой и несколько сумбурной, огорчаться не стоит: лучше меньше, да лучше, не так ли?

Перевозчиков: Лучше Indie, да лучше!

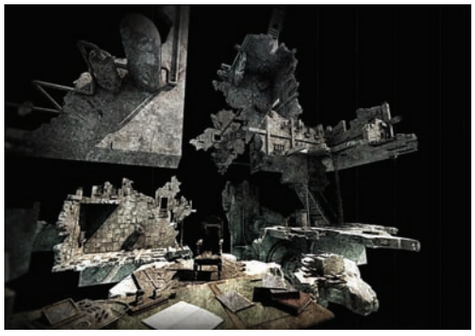
Думаков: Признаю: смерть квестов с выходом «Никопола» откладывается на неопределенный срок. А может, во мне говорит ностальгия по старым добрым временам, когда мусорный бак в Full Throttle казался пришельцем из другого мира? Потому что «Никопол» тоже кажется каким-то необычайно прекрасным незнакомцем с физиономией Джонни Деппа, которого немедля хочется пригласить в ближайший бар на бутылку виски. Старая школа!

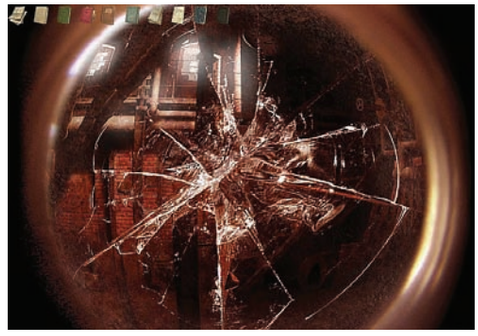
Карпов: Продолжаем.

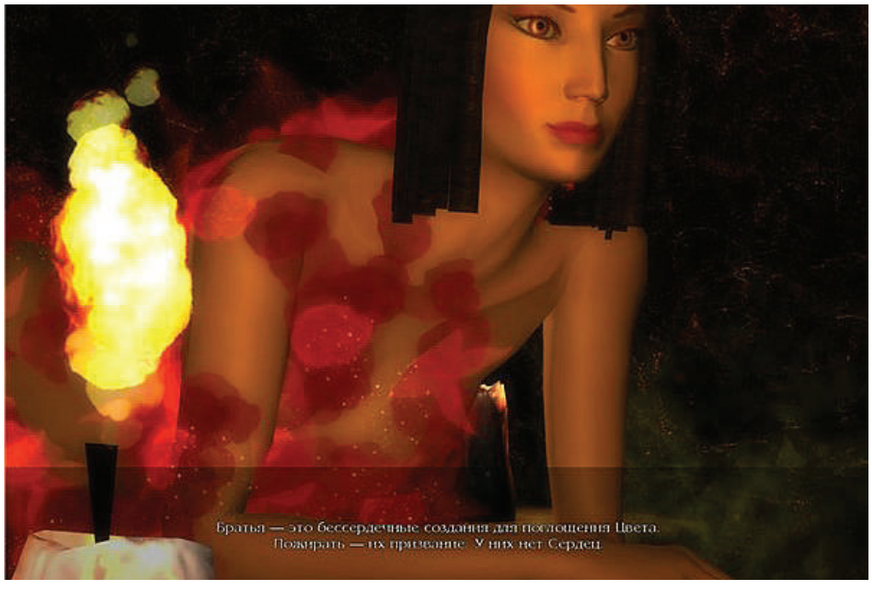
СУБЛЮСТРУМ

Забыть путешествие «по ту сторону бытия», в объятия пугающе загадочного Мерцающего мира, непросто. И пусть лучший отечественный квест ушедшего года не стал большим откровением, нам он очень и очень симпатичен. Например, «акустическими» пазлами – обыкновенными, по сути, головоломками, для решения которых требовалось некоторое участие «второго чувства». Еще одна отличная задумка – с искажением времени и пространства: поворачивая волшебный ключ, мы в буквальном смысле меняли местами стены и потолок, «отматывали» время назад, заставляли работать невероятные механизмы.

Основная же беда игры в том, что она пытается казаться чересчур серьезной, отчего, признаться, скучновата: немного самоиронии авторам явно бы не повредило. Ведь стоит стряхнуть паутину натужной псевдофилософии (ну кому, скажите, адресованы юнгианско-фрейдистские заморочки в компьютерной игре?), протереть пыль по углам, чтобы было не так все мрачно и тоскливо, поселить больше героев, добавить диалоги – и исследовать иные миры станет в разы интереснее. Так что ждем второй попытки, Phantomery. Ах, да!







ТУРГОР

Эта игра – двуликий Янус в мире электронных развлечений, одна сторона ее лица выражает Обман, другая – Ужас. «Тургор» манит тебя игривой улыбкой, заливистым смехом убегающей в лесную чащу нимфы, но стоит пуститься вдогонку – оборачивается жутким чудовищем из ночного кошмара. Неторопливо, словно баюкая, рассказывает она историю зловещего Промежутка, в то время как Цвет – воплощение жизни – капля за каплей покидает твое тело, приближая скорый и скорбный исход. Ты жертвуешь собой, чтобы подарить несколько драгоценных мгновений беззащитному созданию – Сестре, и, отвернувшись, истощенный, слышишь ее гадкий, предательский смех за спиной; спустя миг дрожащей рукой выводишь странный магический символ, но вновь, в десятый, в сотый раз, падаешь, пораженный в неравном бою машиной для убийств с прозвищем Надзиратель – грохочуще-лязгающим, как железные двери темницы. Ты унижен, обманут, растерян, опустошен… Ты никогда еще не испытывал ничего подобного в компьютерной игре. Впрочем, не стоит верить «Тургору» и здесь: это вовсе не игра. «Тургор» – это маленькая жизнь, и, прежде чем прожить ее целиком, от начала до конца, предстоит испытать не одну маленькую смерть.

В кабинете надолго повисает молчание. Слышно лишь, как К. Перевозчиков клацает мышкой, собирая пирамидки в World of Goo.

Каныгин: Коллеги, давайте все-таки спустимся поближе к земле. Илларион Тимофеевич, вы к смотру войск, тьфу, стратегий готовы?

Правдорубов: Более чем! Поскольку игры такого рода требуют обстоятельного разбора, помочь мне подвести итоги я пригласил гостя из альтернативной вселенной. В кадре появляется известный специалист в геополитических отношениях, бомбовых ударах и смертельных рукопожатиях – премьер Черденко (родился и вырос в неизвестном ленинградском роддоме в кителе с партбилетом в зубах. С шести лет начал сдавать металлолом, макулатуру и цитировать Карла Маркса. Поговаривают, что из 50 килограммов фольги и полутонны ржавых гвоздей, собранных будущим премьером, советские инженеры соорудили гусеницы для первого опытного образца танка «Апокалипсис»).

ТЕКСТ:
ИЛЛАРИОН ПРАВДОРУБОВ

СТРАТЕГИИ 2008

ТАМ, ГДЕ ПЕХОТА НЕ ПРОЙДЕТ.

Черденко: (долго кашляет и сморкается) Ушедший одна тысяча девятьсот...
Каныгин: Две тыщи восьмой.
Черденко: 2008 год запомнился грандиозным застоем в стратегическом жанре: почти никто из разработчиков не смог предложить любителям повоевать масштабно ничего нового. Революция в голосовом управлении переехала в 2009-й вместе с Tom Clancy's EndWar и World in Conflict: Soviet Assault. В то же время ремейков и дополнений было выше крыши: от всесторонне убогих Close Combat: Wacht am Rhein и Seven Kingdoms: Conquest до неплохих Sid Meier's Civilization 4: Colonization, Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm, Command & Conquer 3: Kane's Wrath и Warhammer: Mark of Chaos – Battle March.
Для славянского игропрома время выдалось столь же спокойное: без громких релизов и чего-то экстраординарного. Под маркой «XIII век» вышел достойный ответ серии Total War, неплохо себя показали «9 рота» (не путать с гоблиновской «Правдой о 9 роте») и Warfare, порадовала «Операция "Багратион"». К тому же российские издатели и разработчики наконец поняли, что массовому потребителю не нужен хардкор, и принялись ваять не слишком сложные стратегии «для всех». Без извращений, правда, не обошлось. Громче всех выступила компания «Руссобит-М», за несколько месяцев слепившая жуткое «Противостояние: Принуждение к миру» с жадно пожирающим галстук Мишей Саакашвили на обложке.

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – SOULSTORM

Правдорубов: Soulstorm стала последним дополнением для стремительно стареющей Warhammer 40.000: Dawn of War и последним проектом почившей студии Iron Lore («отцы» нежно обожаемой мною Titan Quest). Число рас возросло до немыслимых девяти, а мультиплеер подвергся очередной балансировке. С одной стороны, в Soulstorm есть все, что нужно преданному фанату сериала, причем в очень правильных пропорциях. Непонятно только, зачем разработчики мучились, создавая воздушных юнитов – они самые бесполезные существа за всю историю Warhammer 40.000: Dawn of War. С другой стороны, новичков новой кампанией, парой незаметных штрихов и очередной подборкой рас уже не привлечешь, им подавай инновации и поддержку DirectX 10. Впереди только сиквел. И только от самой Relic.
Черденко: Мне кажется или Темные Эльдары и правда напоминают американских извращенцев? Имперская Гвардия мне как-то симпатичнее. Им бы еще фуражки выдать!

ОПЕРАЦИЯ «БАГРАТИОН»

Правдорубов: Пока к стране подкрадывался Новый год, на полки магазинов как-то тихо, почти незаметно легли коробочки с «Операцией "Багратион"» (см. подробный обзор Димы Карасева в соответствующем разделе) от «Нового Диска» и минской компании Wargaming.net. Игра выгодно выделяется интересной системой прокачки юнитов, разнообразными миссиями и сотнями боевых единиц на поле брани. «Операция» получила звание «Лучшая игра КРИ 2008» определенно не зря – белорусской компании удалось почти невозможное: если не превзойти, то хотя бы приблизиться к уровню World in Conflict – одной из лучших военно-полевых стратегий последних лет.

Разумеется, «Операция "Багратион"» понравится далеко не всем: кого-то отпугнет замусоленная тема Второй мировой, кому-то не понравятся чрезмерная тягучесть и неопрятный внешний вид. Тем не менее игра наконец полностью раскрыла потенциал Wargaming.net: мы-то думали, что эти парни умеют делать только скучные пошаговые стратегии, а они, оказывается, здорово ориентируются и в куда более близком народу реальном времени.

Черденко: В реальности, из которой вы, дорогой Илларион Тимофеевич, меня выдернули, о Второй мировой никто слыхом не слыхивал. Партия, знаете ли, постаралась. Но игру одобряю – форма у ребят наша, техника похожая, да и товарищ Сталин на месте. Скиньте-ка мне ее на дискетки, раздам соотечественникам. По талонам.

SINS OF A SOLAR EMPIRE

Правдорубов: Прелесть как хороша: красивая, с удобным интерфейсом, занятным мультиплеером, но называть ее самой-самой как-то неловко. Поклонникам славных Master of Orion и Galactic Civilizations игра покажется слишком простой. Любителям O.R.B. и Homeworld, напротив, слишком сложной.
Многопользовательский режим положения дел не меняет. Выдержать пятичасовой мультиплеерный матч, согласитесь, по силам не каждому. В итоге кто получит истинное удовольствие от «Заката Солнечной империи»? Сами разработчики – раз. Их родственники и друзья – два. Любители пересматривать «Звездные войны» раз в квартал, зажевывая спецэффекты батончиком «Марс», – три.
Каныгин: Еще Олег Михайлович Хажинский.
Правдорубов: И… собственно, все.
Черденко: Ваши бредни, товарищ Правдорубов, ни в какие ворота не лезут! Sins of a Solar Empire – хорошая, добротная вещь. Как броня наших танков. Понятная, крепкая, без повсеместной пропаганды лживой демократии. К тому же без проблем запускается на любой советской ЭВМ. Буду настоятельно рекомендовать игрушку нашим экспериментальным медведям-космонавтам. Для тренировки. Мало ли что на орбите может приключиться.

SID MEIER'S CIVILIZATION 4: COLONIZATION

Правдорубов: Ремейк несравненной Colonization Сида Мейера Firaxis Games сварганила относительно быстро: первый анонс и релиз разделяет меньше года. Разработчики взяли технологическую основу от давно несвежей четвертой «Цивилизации» и намотали на нее механику 14-летней давности.
Несмотря на чудовищный внешний вид а-ля «мы из 2003 года» и невозможную музыку, игрушка умело играет на чувствах бывалых стратегов (особенно, конечно, на ностальгии). Индейцы, табак, пошаговые заплывы до Европы и обратно – все вокруг знакомое, по-свойски родное. Так, к сожалению, кажется только первые два часа. Потом понимаешь, что туземцы и конкуренты стали ограниченными и предсказуемыми, поселение может основать распоследний кавалерист, а обвести капризного короля вокруг пальца сможет даже новичок. Если бы не мультиплеер и не обширная энциклопедия для самых любознательных, можно было бы с уверенностью сказать, что Civilization 4: Colonization проигрывает своему прародителю по всем параметрам.
Черденко: Ваша «Колонизация» (а слово-то какое) – сплошное разоблачение враждебной идеологии. Зверства в деревнях коренных жителей, погоня за золотым идолом, спекуляция едой – вот он, истинный оскал капитализма. Кстати, товарищ, что там насчет рукопожатия?
Правдорубов: Вот прямо сейчас мы его и изобразим: стратегией года я объявляю:

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

Правдорубов: Долгожданное продолжение, легендарная серия, лучшая роль Тима Карри (Tim Curry) – все это, безусловно, о Red Alert 3. В череде эпитетов не хватает нескольких лишь слов. Звучит до жути смешно, но при всей своей попсовости третья «Красная угроза», без дураков, самая инновационная стратегия 2008 года. И дело вовсе не в медведях на парашютах, пехоте в шапках-ушанках и неподражаемой сатире на советскую, американскую и японскую культуру с участием звезд Голливуда. Просто именно Red Alert 3 наглядно доказала, что захватывающему геймплею не вредит пестрая графика, а кооперативный режим и тактическое планирование – вещи вполне совместимые. Между прочим, в марте для Red Alert 3 выйдет эксклюзивное дополнение для PC под гордым названием Uprising с новой сюжетной кампанией, новыми роликами и новой порцией безумства.

Черденко: Геймплей? Графика? Это что? Red Alert – лучшая игра для ЭВМ, о которой только может мечтать советский гражданин! Но вот кому нужны эти кампании за японцев и, тьфу, капиталистов? А медведей и ушанки не трогай, это национальное достояние.

Демин: Парни, у меня через десять минут заезд. И вообще еще масляный фильтр нужно заменить. И дворники. Черденко, я достал те колпаки, что ты просил, вечером завезу.

ТЕКСТ:
ПАВЕЛ ДЕМИН

РЕЙСИНГИ 2008

НА СПИДОМЕТРЕ 40, В ГЛАЗАХ СМЕРТЬ.

Демин: Такое ощущение, что любимый жанр в этом году решил вообще не выезжать из гаража. Ничего такого, о чем хочется восторженно рассказывать в итоговом материале, мы не увидели.
Впрочем, было бы справедливо отметить, что минувший год выдался для отечественных разработчиков рейсингов удачным. Свет увидела, пожалуй, лучшая на сегодня российская гоночная игра (аркада, конечно; ни у нас, ни у разработчика нет никаких иллюзий относительно жанрового позиционирования) – Sledgehammer. Targem отлично размялась на Ex Machina и к разработке дорожных сражений на грузовиках на фоне постапокалиптических пейзажей подошла с доскональным знанием дела. Результат – несложный, но очень мощный и эффектный рейсинг. Отличились со знаком плюс и авторы отменной RPG 2007 года «Магия крови» SkyFallen Entertainment. Освоение нового для коллектива жанра сеттинга прошло на ура. «Death Track: Возрождение» – достойное продолжение многими любимой автомобильной аркады. Бешеная динамика, неплохая картинка, отличное музыкальное сопровождение – все при ней.
Ну а теперь о номинантах.

FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

Демин: Bugbear в очередной раз доказала, что их головное орудие все еще исправно стреляет. FlatOut: Ultimate Carnage – ремейк консольной next-gen-версии FlatOut 2. В любом другом случае игра была бы спущена в унитаз. Но по этим деформирующимся на наших глазах трассам хочется колесить снова и снова, отложив в сторону домашние дела и всякие сдачи журнала в печать. Наслаждаться потрясающими столкновениями, разглядывать развороченные в авариях тачки, смаковать затяжные полеты водилы под аккомпанемент No Connection и Dead Poetic – вот оно, счастье!
Кублицкий: А я вот гонки не понимаю и практически в них не играю, но специально для FlatOut, самой первой, купил руль. С тех пор серия не перестает радовать. Ни один рейсинг со времен Monster Truck Madness 2 так не цеплял.
Демин: Ничего, посмотришь в конце на нашего победителя, Денис.

MOTOGP 08

Демин: Мы зовем ее Superbike World Championship 08 Lite, остальные кличут MotoGP 08. Все началось с того, что небезызвестная контора Milestone задумала возродить собственный сериал Superbike, на рубеже веков бомбардировавший (и довольно успешно) винчестеры любителей мотоспорта. К делу итальянцы подошли с тщанием, но слегка переборщили: в Superbike World Championship 08 оказалось такое количество опций, настроек и параметров байка, что мы в этом болоте так благополучно и увязли, не добравшись до самого главного – соревнований. Но это еще полбеды. Так неудачно сложились обстоятельства, что именно в минувшем году THQ потеряла лицензию на MotoGP. А подсуетившаяся Capcom поспешила поручить самую популярную мотоциклетную игру (как бы) знающим толк в предмете итальянцам. Те взяли, обкорнали и упростили Superbike World Championship 08, загрузили новые модели мотоциклов и пилотов – и получилась MotoGP 08.

Думаков: Неужели все настолько печально?

Демин: Нет-нет, есть и светлые моменты:

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

Демин: Вы спросите, что эта игра делает здесь, в списке номинантов, и я отвечу. Это Need for Speed. Это как Марадона и футбол, как Шумахер и «Формула-1», Бивис и Баттхед. Серия, которая у нас просто ассоциируется с гонками. Правда, вот незадача, достойно продолжать цикл NFS у разработчиков запала не хватило. После неудачных экспериментов с легализацией уличных гонок в Need for Speed ProStreet канадская дружина EA недолго думая достала с полки Need for Speed Carbon, сдула пыль, позвала в Tri-City полицию из Most Wanted, отдала Мегги Кью (Maggie Q) половину бюджета, а оставшуюся часть пустила на PR, и – вуаля! – перед нами Undercover: сборная солянка всех прошлых заслуг. Неприятно слепящая, но разрекламированная гоночная аркада, которая вряд ли задержится на жестких дисках пользователей больше пары дней. Былое величие сериала растворяется в дыме от дешевых автомобильных покрышек. Эх, куда катится мир?

Или вот еще одна печальная история:

TRACKMANIA UNITED FOREVER

Демин: Race Driver: GRID хороша, слов нет. Все при ней: милая картинка, система повреждений, недурная физика, а главное – стиль, динамика, драматизм и дух серьезных состязаний. Прорыв, бесспорно. Но сердцу, как говорится, не прикажешь, а оно лежит к непримечательному на первый взгляд творению скромной французской студии Nadeo. У TrackMania United Forever нет next-gen-движка, сложной физической модели, саундтрека, составленного из песен известных коллективов. Зато у нее есть неповторимый стиль и драйв. Безумные скорости, искривленные плоскости треков, затяжные полеты, невероятные автомобильные трюки – все это нужно помножить на семь, именно столько видов тачек здесь представлено. Садясь за руль очередного автомобиля, ты начинаешь новую игру, которая может занять не одну неделю. 265 треков – это ведь не шутки! А еще есть отличный мультиплеер и мощное сообщество, а это значит – новые трассы, новые скины, моды, соревнования, таблицы рекордов... TrackMania United Forever рвет все шаблоны, дарит совершенно новые ощущения, к тому же в нее можно играть месяцами – рейсинг года, без вопросов!

Думаков, Каныгин, Кублицкий (хором): Подписываюсь под каждым символом. Лучшая «чисто PC-гонка».

Ларичкин: Давайте-ка от ваших сумасшедших скоростей перейдем к обстоятельным, вдумчивым, мудрым ролевым играм, а?

СПЕЦНОМИНАЦИЯ «КОНВЕЙЕР ГОДА»

Стахановцы из Avalon Style Entertainment бьют все рекорды производительности. В дополнение к трем «Полным приводам», вышедшим в 2007-м, минувшие 12 месяцев принесли – о, чудо! – еще три распрекрасных дополнения: «Полный привод 2: УАЗ 4x4», «Даурский марафон» и «Сибирский призыв». Каждый из представителей полноприводного семейства обладает неповторимой физической моделью резинового мячика, которую авторы ни на каких условиях не желают исправлять, слабеньким графическим движком и скромным списочком нововведений.

ТЕКСТ:
АЛЕКСЕЙ ЛАРИЧКИН

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ 2008

РАБОТНИКИ НОЖА И ТОПОРА.

Мне по-человечески жалко старичка Криса Тейлора (Chris Taylor), друзья. Леша Кобцев восхищался его отвагой: мол, на самом пике карьеры решился на перемены. А мне думается, Крису уже и деваться было некуда. Перенос Dungeon Siege в космос (точнее, в недра звездолета) и низведение игрового процесса до уровня Alien Shooter желаемого результата не дали. Такой подход был бы приемлем для условно-бесплатной модели, но для полноценной игры… Может, нюх потерял Тейлор? Наступил-то он на всем известные грабли, которые еще и не таких звезд лупили по лбу: все эти хай-тек-action/RPG не щадили никого, даже создателей Diablo (см. нелегкую судьбу Hellgate: London).

Дмитрий Пучков, накрепко связанный с отечественной игровой индустрией, проконтролировал разработку RPG «Санитары подземелий 2: Охота за черным квадратом» и даже подарил игре режим имени самого себя. Занести вторую часть в актив старшему оперуполномоченному не могу. Претензий много. Во-первых, к чему цифра 2 в названии, зачем обманывать покупателей? Делали дополнение, а получили сиквел. Смешно ведь! Во-вторых, по-моему, неуместен этот самый «режим Гоблина», в котором почти нельзя развивать персонажа. Сюжетно он, конечно, обоснован, но ролевую вроде бы игру превращает в адвенчуру. Наконец, сценарий выделывает настолько странные кренделя, что диву даешься, а шутки, обильно сдобренные жаргоном, утомляют.

Ну а главным ролевым провалом искренне предлагаю назвать Sacred 2: Fallen Angel. Ода гигантомании. Огромный мир, запредельный 200-й уровень в качестве ограничения для прокачки, 800 квестов, умения, руны, комбо… Все портят традиционные огрехи: неоптимизированный движок, баги, работающий с перебоями мультиплеер, однообразные задания. Может быть, имело смысл сделать меньше, да лучше? Понятно, что поклонники первой части хотят новых рекордов, а впереди маячит Diablo 3, перед которой нельзя ударить в грязь лицом. Хватит о грустном, перейдем к номинантам.

KING'S BOUNTY: ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ

Формально, казалось бы, ремейк знаменитой приключенческой игры от New World Computing. Да, ключевые особенности были позаимствованы у той самой первой King's Bounty, но задумайся, сколько демиурги из Katauri добавили своего. Органично дополнили собственными элементами прекрасную картину. Взять хотя бы Духов ярости, без которых уже и невозможно представить игру. Именно поэтому «Легенда о рыцаре» предстает шедевром – цельным, глубоким, законченным произведением, начиная от сюжетной завязки и заканчивая уникальным стилем.

MASS EFFECT

Поделюсь сокровенным: Mass Effect я прошел на одном дыхании, пуская пузыри от удовольствия, как младенец. А потом еще неделю пребывал в каком-то чудном священном экстазе, пытаясь доказать всем и каждому, что игру от Bioware обязательно нужно посмотреть.

А потом словно прозрел. Ведь сюжет, исправно державший в напряжении, оказался набором клише. За эффектными на первый взгляд боями притаилась неуклюжая ролевая система. Второстепенные, не сюжетные планеты явно собирались по принципу copy-paste… А вот эти нелепые заезды на БТР – зачем их запихнули в игру?

Как ни прискорбно, но приключения господина Шеппарда со товарищи ну никак не назвать лучшей ролевой игрой 2008. При этом я до сих пор верю в канадцев и жду Dragon Age. А в Mass Effect стоит сыграть хотя бы для общего развития!

Ну а призовое место отдаю:

СПЕЦНОМИНАЦИЯ «БЕЗУМСТВУ ХРАБРЫХ»

Назвать «Mount & Blade. История героя» классической RPG язык не поворачивается. Скорее это ролевой симулятор средневекового рыцаря. Кавалерийские сражения, осады замков, управление дружиной и даже какие-то забавы с недвижимостью – в Mount & Blade много чего намешано, ее не подгонишь под обычные стандарты. Тем она и хороша!

Но восхищает даже не это, а судьба проекта. Супруги Явуз (Yavuz), турки по происхождению, принялись за создание игры в далеком 2001-м. Спустя четыре года запустили открытое тестирование своего творения, получая прибыль по условно-бесплатной схеме. Теперь у игры есть солидный издатель – Paradox Interactive («1С» в России), хорошие отзывы в прессе и прекрасное будущее.

Да, мы поставили игре не слишком высокую оценку (7 баллов): проигнорировать допотопную графику и однообразные квесты было сложно. Но идея свежа и восхитительна. И самое главное – турки заслужили, чтобы их поставили в один ряд с разработчиками из Bethesda и Bioware. Потому что на таких и держится игровая индустрия, они – наша гордость и надежда.

FALLOUT 3

И сегодня я, как наяву, слышу этот писк, напоминающий предсмертный выдох раздавленного мячика. Даже не знаю, почему меня зацепил процесс отстрела крыс на выходе из убежища. Ну ерунда ведь, бред какой-то, еще бы тараканов давил. Короче говоря, влюбился в игру с первого взгляда. Подозреваю, что благодаря мрачной стилистике.

Сохранение духа первых двух частей – главная заслуга компании Bethesda. Можно, конечно, продолжать считать зубцы на шестеренке, что открывает вход в убежище, и показывать пальцем на лестницы в убежище. Но эти ошибки не способны испортить того самого ощущения, что я испытал 11 лет назад.

Однако, кроме атмосферы в игре, не осталось почти ничего знакомого. Диалоги, надо признать, не такие острые – дань политкорректности и хорошим рейтингам. Естественно, абсолютно другое управление. А больше всего жалко боевую систему. Тот, кто знаком с настольными играми, меня поймет. Анализ влияния параметров, планирование очков действия, учет препятствий и укрытий – упрощенный, но все же варгейм, игра в игре. Так нынче не делают. Надо, чтобы было проще, эффектнее, быстрее. Смириться с этой мыслью было нелегко, но я смог и получил удовольствие.

Разработчикам есть что ответить ортодоксальным фанатам. Продажи Fallout 3 бьют рекорды, предыдущие же части едва окупились. Правда (да-да, правда) – в цифрах, популярности и хрустящих банкнотах. Игровые компании – коммерческие, а не благотворительные организации. Тем более в период кризиса никому не хочется повторить судьбу Black Isle Studios или Troika Games. Ну а если ты не согласен с этим утверждением, сделай свою, «правильную» Fallout. Наша спецноминация тому пример.

Каныгин: Денис, давай здесь же поговорим и о ролевых многопользовательских?

ТЕКСТ:
ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

ММО-ИГРЫ 2008

КОГДА МНОГО-МНОГО ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ.

Кублицкий: Давайте сразу о ММО в общем? Я не хочу делать громких заявлений о том, что за ними будущее, – у однопользовательских игр достаточно преимуществ, и хоронить single player так же глупо, как адвенчуры: достойные вещи будут всегда. Вместе с тем ясно, что с каждым годом многопользовательские проекты становятся все более и более востребованными, и дело не столько в распространении интернета, сколько в появлении более разнообразных ММО и их упрощении. Если раньше онлайн-игры были уделом избранных, то теперь даже самый распоследний казуал найдет себе проект по душе. Причем это не обязательно будет браузерная ММО: «взрослые» игры поворачиваются к пользователю лицом, предлагая все больше возможностей. Взять хотя бы WoW или Warhammer Online – удовольствие от игры получают и ноулайферы, сидящие за ней сутки напролет, и пользователи, проводящие в онлайн-мирах несколько часов в неделю. Другая важная тенденция – отказ от подписки в пользу free-to-play. Пока бесплатно можно играть лишь в некоторые ММО, как правило, корейские или китайские, однако даже западные издатели и разработчики подумывают об отмене подписки в будущих проектах. Шутка ли, Battlefield Heroes от EA будет условно-бесплатной, а Turbine ищет специалиста по микроплатежам для неанонсированной MMOG. Кстати, летом вице-президент Blizzard Роб Пардо (Rob Pardo) признался, что еще до выхода WoW они планировали сделать игру бесплатной и зарабатывать за счет рекламы, однако отказались от этой идеи. Наконец, больше половины многопользовательских игр, официально изданных в России, являются условно-бесплатными, такую же модель подписки будут использовать и отечественные «Аллоды Онлайн». А теперь вспомним, чем нам запомнился 2008 год.

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

Появление в нашем списке этого названия, если честно, лишает остальных участников каких-либо шансов. Ну сам посуди: до мелочей продуманная вселенная, солидная база подписчиков (растущая с каждым днем), множество оригинальных нововведений и опять-таки общее снижение сложности игры для привлечения новых падаванов.

С другой стороны, сама WoW – игра не новая, взгляни на куцые модельки персонажей и страшненькие эффекты. Поэтому оставим, пожалуй, старичку его титул самой известной ММО и двинемся дальше.

Каныгин: Я протестую! Вы нарушаете наш договор. Я сейчас отключу на фиг ваш монитор.

Кублицкий: Саша, ты тоже знаешь, так нужно.

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Норвежскую MMORPG действительно когда-то можно было номинировать на ММО года. Ее ждали давно и с удивительным упорством. Ждали возможность посетить жестокий мир Роберта Говарда (Robert Howard), где нет набивших оскомину эльфов, орков и дварфов. Ждали невиданную доселе боевую систему с комбо-ударами, плетением заклинаний и отсутствием автоатаки. Ждали осмысленного PvP с осадами крепостей, войн за территории и противостояний гильдий. Ждали красивой фотореалистичной графики DirectX 10, в конце концов. Некоторых игроков действительно устроил финальный результат: они были готовы терпеть недостаток квестов, многочисленные ошибки клиента, лаги и постоянную перекройку баланса классов в патчах. Лишь бы получить то, о чем они грезили несколько лет. Однако большинство подписчиков «подождать еще месячишко» не решились, к тому же на горизонте маячили Warhammer Online и дополнение сам-знаешь-к-какой-игре. Кто подпишется под фразой «лучше худая Хайбория, чем богатый Азерот»?
Бодро стартовав в конце мая, уже к сентябрю Age of Conan загнулась под грузом багов и невыполненных обещаний. Введение PvP-уровней, нескольких новых зон и непрекращающаяся оптимизация клиента вкупе с исправлением ошибок несколько смягчили падение, но для многих игроков AoC так и осталась крахом надежд. Возможно, слияние игровых миров (до пяти серверов объединяются!) на время повысит интерес к игре, но вряд ли заставит вернуться бывших подписчиков и привлечет новых. Funcom явно поспешила с выходом Age of Conan.

LORD OF THE RINGS ONLINE: MINES OF MORIA

История LotRO повторяет ситуацию с Age of Conan с точностью до наоборот, да и сама игра прямо-таки антипод норвежскому творению. Совсем непохожее на Хайборию Средиземье с эльфами, хоббитами и дварфами, куча разнообразных заданий, практически полное отсутствие PvP, знакомая по другим ММО боевая система и красочная графика. При этом до релиза особого интереса игра не вызывала – после Dungeons & Dragons Online, которая пришлась по вкусу далеко не всем, отношение игроков к продукции Turbine было прохладным. А уж когда разработчики еще до выхода игры объявили о пожизненной подписке за смешные деньги (если не ошибаюсь, стоила она тогда долларов 150), забеспокоились даже те, кто LotRO ждал. К счастью, опасения были напрасны: уже на этапе открытой «беты» стало ясно, что проект будет успешен. К тому же Turbine скрупулезно отнеслась к тестированию, выпустив проект почти без багов.
Mines of Moria тоже не обманула наших ожиданий, предоставив подписчикам два свежих класса, уникальное легендарное оружие, новые таланты, ремесленные гильдии, подземелья, рассчитанные на группы из трех игроков, и множество других приятных мелочей. На собственном примере Turbine показала, что дополнение – это не просто повышение планки уровней, новые задания, шмотки и территории. Хотя и с этим тут полный порядок: кто бы мог подумать, что подземелья Казад-дума будут настолько красивы и разнообразны, а квесты дадут фору заданиям из лучших однопользовательских RPG. Ну а наш финалист:

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Как и у Tabula Rasa, у Warhammer Online было трудное детство: разработка проекта началась в 2000 году, в 2003-м он сменил издателя, а годом позже был закрыт. В 2005-м WAR попала в руки Mythic, которая начала все с нуля. Являясь идейным наследником Dark Age of Camelot и основываясь на самой популярной в мире настольной игре, Warhammer Online сразу же привлекла к себе огромное внимание. Подлило масла в огонь и то, что с самого начала игра позиционировалась как ориентированная на масштабные PvP-сражения, что в многопользовательских играх все еще редкость: мало где на поле боя сходится несколько сотен бойцов с каждой стороны. Действительно, на оживленных серверах регулярно проходят битвы, в которых принимают участие 50–150 персонажей. С более глобальными побоищами пока заминка: сервер просто не выдерживает такой нагрузки на одну зону, да и клиент не способен отображать столько персонажей одновременно. Впрочем, с момента релиза стабильность игры заметно возросла, и если Mythic будет продолжать в том же духе, скоро большая часть проблем с производительностью уйдет в небытие. Но уже сейчас Warhammer Online является одной из лучших MMORPG, ориентированных на массовые битвы игроков. О любителях PvE тоже не забыли: в игре масса квестов, сотни различных монстров и несколько подземелий, рассчитанных на группу или рейд. Кроме того, уникальной особенностью WAR являются публичные задания, в которых может принять участие любой игрок, оказавшийся поблизости. А если уж совсем заскучаешь, можешь заняться наполнением Тома знаний, куда заносятся заметки о встреченных персонажах и монстрах, посещенных локациях и найденных предметах.

Каныгин: Давайте поговорим и об играх от независимых разработчиков, наших любимых Indie, тем более мы сделали отдельную рубрику для них. Кирилл?

СПЕЦНОМИНАЦИЯ «ММО – НОВОСТЬ ГОДА»

Судьба у Tabula Rasa непростая. Работа над игрой началась в 2001-м, однако через два года концепция проекта значительно изменилась, произошли перестановки в команде разработчиков, три четверти программного кода было переписано с нуля, оправдывая название игры (лат. tabula rasa – «чистый лист»). Да и после релиза в ноябре 2007-го дела у TR как-то не заладились. Привлечь множество подписчиков не помогли ни высокие оценки прессы, ни участие в разработке Ричарда Гэрриота (Richard Garriott) – «отца» прославленной Ultima Online. Удержать уже имеющихся игроков тоже не удалось – контента в игре было немного, и даже частые обновления не смогли изменить ситуацию. Учитывая печальный опыт Auto Assault – другой футуристической MMO, выпущенной NCsoft, а затем закрытой из-за малого интереса игроков, решение издателя было вполне предсказуемым. 28 февраля 2009 года станет последним днем Tabula Rasa.

В ноябре, вскоре после полета на МКС, Гэрриот объявил, что покидает компанию. По его словам, полет в космос пробудил в нем другие интересы. Но не исключено, что истинной причиной ухода стало закрытие проекта. Хотя Tabula Rasa не оправдала ожиданий издателя, ее нельзя было назвать плохой или убыточной. Пока неизвестно, вернется ли Генерал Бритиш к разработке игр.

ТЕКСТ:
КИРИЛЛ ПЕРЕВОЗЧИКОВ

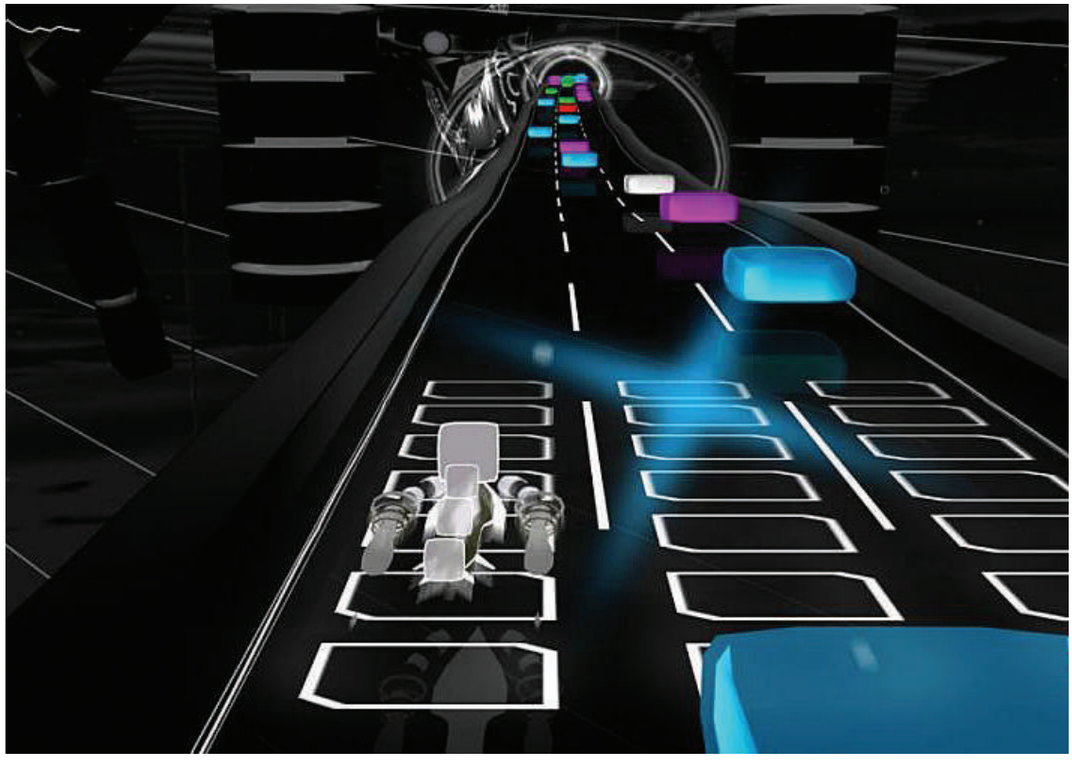
ИГРЫ ОТ НЕЗАВИСИМЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ 2008

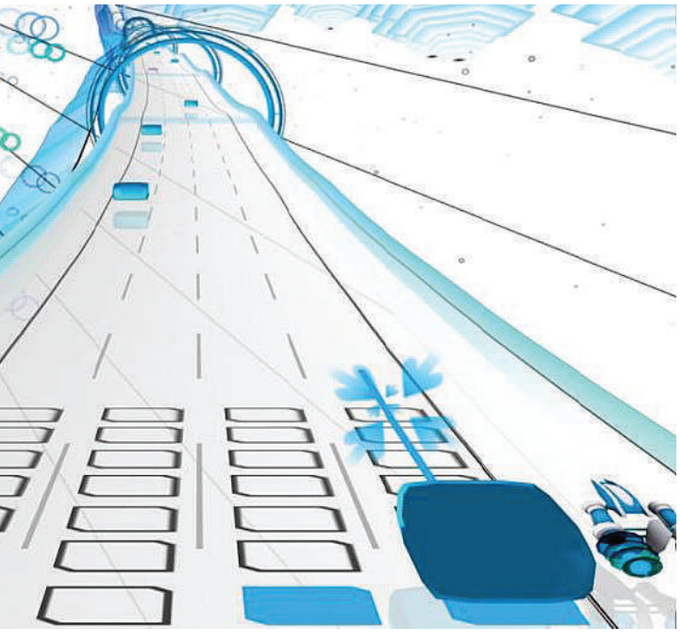
ШАРИКИ ЗА РОЛИКИ.

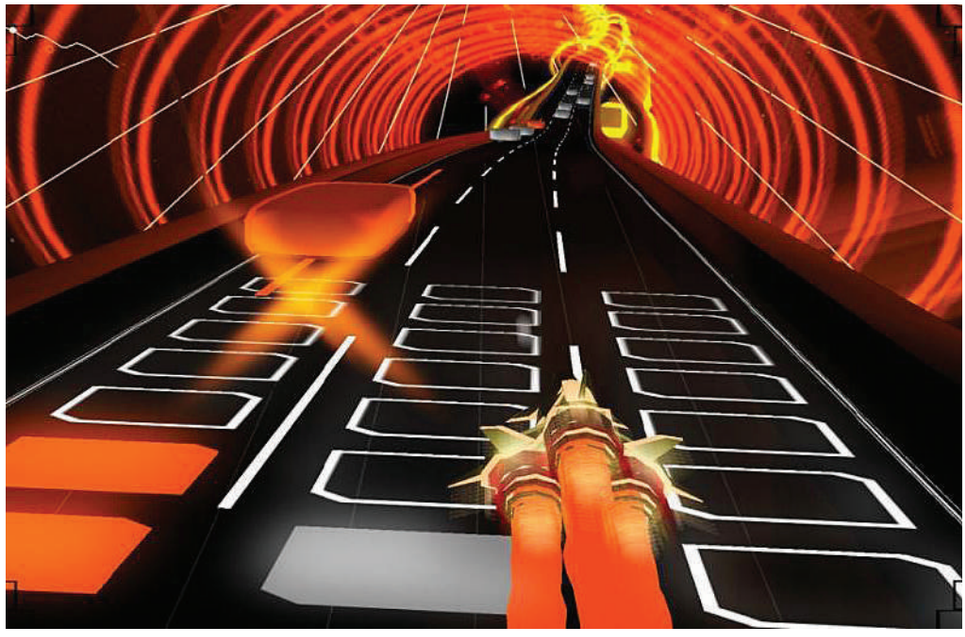
Перевозчиков: Секунду, один уровень остался. Готово.

AUDIOSURF

Примерно о таком уже четыре года мечтают фанаты Guitar Hero: любой mp3-файл, компакт-диск или даже экзотический lossless-формат FLAC за пару секунд раскладывается по нотам в виде огромной трассы. Неоновые кирпичики, которые ловит знакомый по Wipeout футуристический болид, чудесным образом попадают в такт мелодии. В Audiosurf совсем не надо издеваться над своими пальцами и чувством собственного достоинства, сжимая в руках дурацкую пластиковую гитару с маркировкой Gibson. Это больше похоже на медитацию – любимый трек играет разными красками, обозначает подъемы и падения, они же ускорения и замедления мелодии. А мы собираем в линии ключевые ноты, как в детской игре Klax, про существование которой знают два с половиной человека. Наверняка Дилан Фиттлер (Dylan Fittler, именно он придумал и создал все это прекрасное безумие, а теперь скрывается за вывеской Invisible Handlebar) один из них.

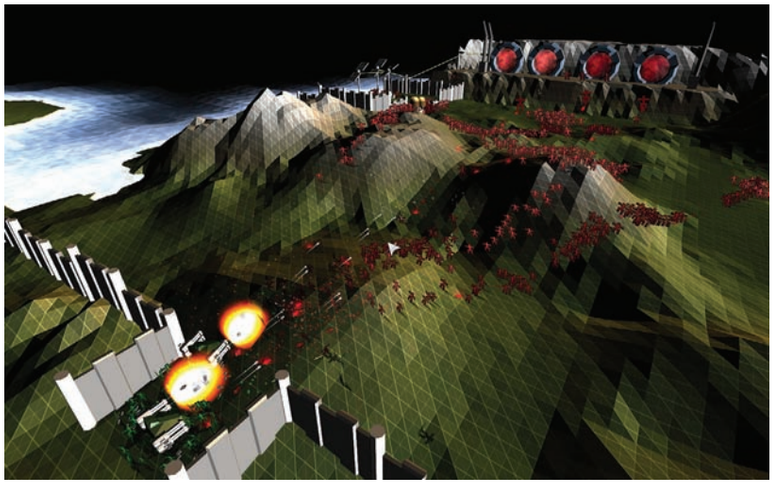


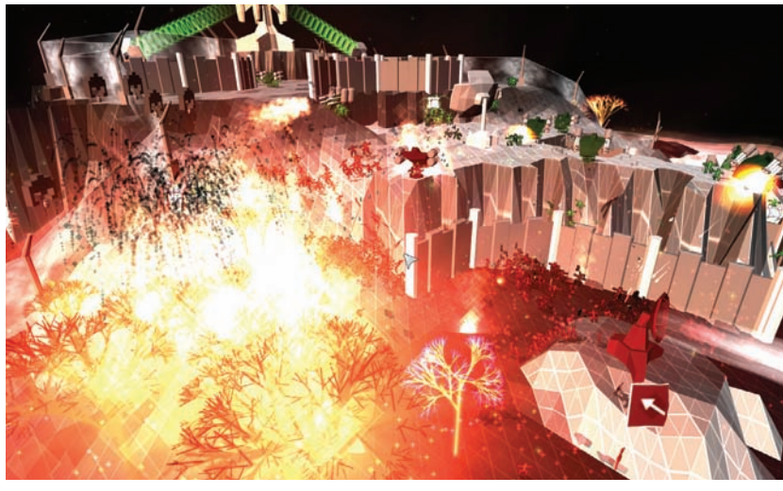


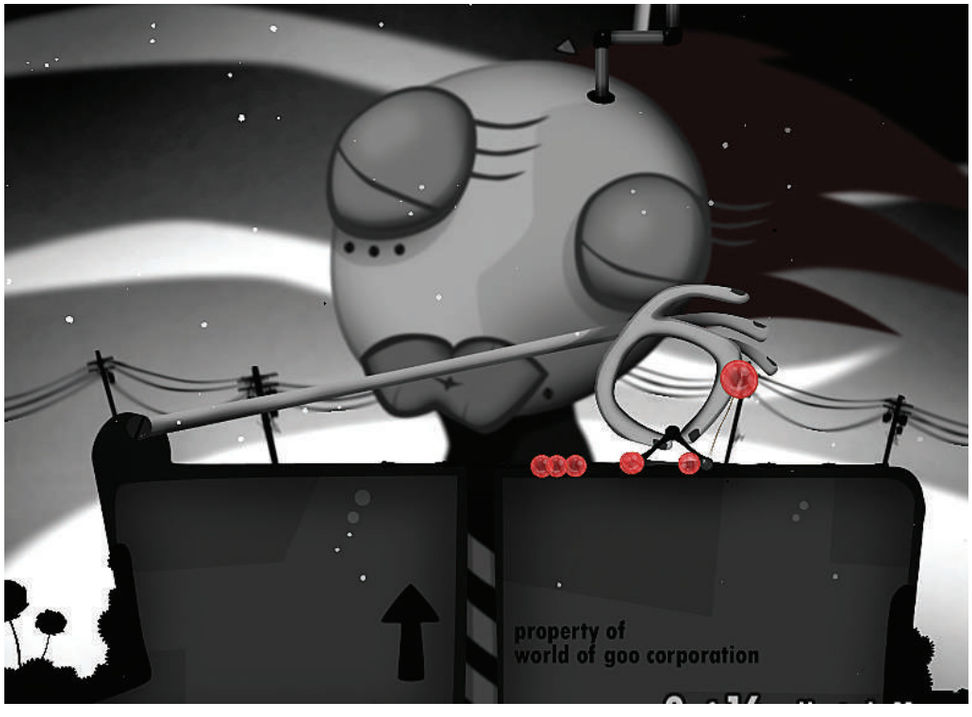


MULTIWINIA

Если коротко – это мультиплеерный режим Darwinia, который похож на нее только внешне. Это концентрированная, злая RTS, у которой совсем нет контента – есть только чистый стоградусный геймплей. Как это принято у Introversion, с ломтиком ностальгического лимона и кубиками неонового льда. Происходящее больше всего напоминает World in Conflict в ее лучшие минуты – мы дрожащими руками жонглируем отрядами дарвинианцев (которые теперь совсем не обязательно зеленые), насылаем на противника гигантских пауков, прикрываем их артиллерийской поддержкой полигонального ПВО и еще успеваем отпустить едкий комментарий в текстовом чате. Партии здесь очень короткие, но в эти 15 минут Multiwinia вложит в наш несчастный мозг гораздо больше удовольствия, чем любая взрослая RTS сможет себе позволить.
Ну и Indie года пусть будет:







WORLD OF GOO

Потому что в наши тяжелые времена next-gen, сиквелов и прочей кавайной мишуры World of Goo выглядит небесным откровением, которое принято называть ругательным словом «постмодернизм». Липкие башни, законы Ньютона, глазастые кусочки смолы и гениальные мушки-дрозофилы вместо кнопки undo – это только вершина айсберга. Глубже находится таблица рекордов в виде башни, которую можно строить в реальном времени и смотреть, перещеголяем ли мы какого-нибудь наглого итальянца. А еще – самая совершенная двухмерная графика, потрясающая анимация и до ужаса убедительный арт-дирекшен. Достаточно один раз увидеть игру, чтобы сложить все эти три компонента воедино и влюбиться на долгие недели.
Думаков: Эта чертовка липкая, как жидкие гвозди! Попробуй отложить в сторону, ага... Радует, что, несмотря на эту уже даже не смешную гонку технологий, каждый год выходит что-нибудь этакое... клей-моментальное.
Кублицкий: Аплодируем стоя! Проект, который по всем законам природы должен был пройти мимо широкой аудитории, бурлящим потоком ворвался на компьютеры докторов, адвокатов и менеджеров. Работа офисов парализована.

САМАЯ-САМАЯ ИГРА 2008 ГОДА!

И ВОТ ОНА, НАРЯДНАЯ, НА ПРАЗДНИК К НАМ ПРИШЛА.

Каныгин: Все отстрелялись? Ну а теперь самое главное: голосуем за лучшую игру 2008 года. Я вот лично отдаю свое предпочтение GTA4. За то, что злая, что не дает уйти спать. За то, что так приятно ездить под дождем и слушать радио.

Ларичкин: Буду верен RPG и дальше – Fallout 3.

Думаков: Поддерживаю – Fallout 3. Потому что оказалась не просто продолжением, а самым настоящим переосмыслением сериала: с глубокими психологическими сюжетными линиями, с до мурашек настоящими персонажами, с холодно рассчитанными социальными конфликтами и союзами, с очень тонко пойманным ощущением последнего выдоха умирающей цивилизации...

Перевозчиков: Fallout 3.

Правдорубов: «King's Bounty: Легенда о рыцаре». Не ждали?

Сонин: А я считаю, должна победить GTA4.

Демин: TrackMania United Forever – автомобили надежнее и вернее каких-то там людишек.

Кублицкий: Знаете, я тоже выбираю GTA. Ее можно обвинять в чем угодно, но более продуманной игры в минувшем году не выходило.

Каныгин: Коллеги, кажется, мы зашли в тупик...

Неожиданно включается еще один монитор, на экране появляется победитель всероссийского конкурса «Усы и борода – 2008» Иван Гусев.

Гусев (быстро, словно читает по бумажке записанную речь): Grand Theft Auto 4, конечно. Других претендентов и быть не может. Громадная, умная, едкая и практически безупречная игра. Да за такой сценарий надо «Оскара» давать. А за саундтрек – «Грэмми». Бог мой, если бы десять лет назад мне кто-нибудь сказал, что подобные игры в принципе реальны, я бы сказал: «Да, конечно. Году эдак в 2050-м».

Каныгин: Решено! Лучшая игра 2008 года – Grand Theft Auto 4, с чем мы ее и поздравляем! **PG**

ИГРЫ, В КОТОРЫЕ МЫ ВЕРИМ

Писать про главные проекты наступившего года – дело непростое. Сам понимаешь, каждому интересно свое. Кому-то позарез нужен очередной квест с Нэнси Дрю в главной роли, другому же девочка-сыщица в гробу снилась. Он мечтает о Jagged Alliance 3, потому что, когда вышла первая часть серии, он был молод, и могуч, и любим девушками. Мы нарочно не стали составлять очередной TOP самых-самых. Надоело, право слово. Лучше просто поболтать друг с другом, обсудить, кому что нравится. Так сказать, кто во что верит. Результат нашей долгой беседы – перед тобой.

DEUS EX 3

Жанр игры Role-Playing Game
Издатель Eidos Interactive
Разработчик Eidos Montreal
Дата выхода 2009 год

Каныгин: Знаете что? Переиздайте первую часть на новом движке и дайте мне. И не нужно ничего менять, там и так все было идеально.
Ларичкин: Насколько божественна была оригинальная Deus Ex, настолько провальна оказалась вторая часть. А ведь и та, и другая создавались под присмотром Уоррена Спектора (Warren Spector). Знаменитый гейм-дизайнер теперь возглавляет студию Junction Point и отношения к третьей серии не имеет. Теряюсь в догадках, что от нее ждать. Хотя направление взято верное: приквел, 2027 год, биоимплантаты вместо наноимплантатов (ты ведь понимаешь в чем разница?), отсутствие «универсальных патронов», усиление ролевой части и переработка stealth-системы в пользу большей правдоподобности. Скрещу пальцы на удачу!

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

Жанр игры First-Person Shooter
Издатель Warner Bros. Interactive Entertainment
Разработчик Monolith Productions
Дата выхода Февраль 2009 года

Гусев: Не знаю, как остальные, а у меня F.E.A.R. 2: Project Origin особого интереса не вызывает. Вот когда первую часть анонсировали и трейлер показали, тогда да, аж мурашки по коже бегали. А сейчас… Та же девочка, коридоры пошире да враги поумнее. Интересно? Кому как. Такое впечатление, что в Monolith тоже засомневались, выгорит ли предприятие, и уже начали прибедняться. Дескать, Sierra со своими «неканоническими» дополнениями распугала фэнов. В целом же жду крепкий шутер, но ничего более. Сюжет-то точно ерундовый будет, помяните мое слово.
Рубанов: А я вообще никогда не понимал суеты вокруг F.E.A.R. Ну да, красиво, зрелищно, мрачно и местами (очень местами) страшновато, но ведь не цепляет! Кажется, с Monolith произошло то же самое, что некогда случилось с id Software. Дело не в том, что обе студии разучились делать интересные игры, они банально не сумели привыкнуть к новым условиям игропроизводства. Безвозвратно ушли времена, когда «Феррари» покупали те, у кого движок круче. Сейчас каждый спецэффект обязательно нужно подкреплять сюжетом, разнообразием и, простите, духовностью.
Гусев: Не извиняйся, Дима. Смелее раздавай подзатыльники! Только, думаю, рано еще ставить крест на id с Monolith. Пусть Кармак подустал, но Rage вернет его конторке былую прыть. А Monolith надо бы поубавить пафоса и затеять новый проект в духе моей любимой No One Lives Forever.
Кублицкий: Очевидно, с выходом F.E.A.R. Monolith взяла равнение на зрелищные, кинематографичные проекты. А цена за «вкусную» картинку и мощный визуальный ряд известна – линейность и замкнутые пространства. Пусть мы не получим продолжения No One Lives Forever, это еще не повод не ждать Project Origin.
Карпов: Вот-вот! Уверен, F.E.A.R. 2 меня не разочарует. Те же самые девочки и коридоры? Не беда! Ведь самое главное гарантированно на месте: сильный AI и потрясающе зрелищные перестрелки. К тому же, видимо, игра будет все же поярче и поразнообразнее предшественницы. Огорчает другое: несмотря на все обещания создателей сделать открытые пространства, новая F.E.A.R., видимо, останется, как и прежде, абсурдно линейной (это когда все входы-выходы завалены чем попало даже на улицах, а из тысячи дверей открывается одна-единственная). Монолитовцам не мешало бы вспомнить: гениальные в плане левел-дизайна шутеры вроде Quake 2 и Duke Nukem 3D (да и собственная разработка Monolith – Blood) уж никак не страдали от того, что там всегда находилась пара-тройка обходных путей, куча тайников и даже секретные уровни. Олд скул, говорите? Ну и что ж в этом плохого?
Ларичкин: Чем вам девочка не угодила? Она и в первой части не стала сюрпризом: «Звонок» ведь видели? А все равно сюжет держал в напряжении, что бы Ваня ни говорил. Однозначно F.E.A.R. – лучший из любимых мною «пошаговых» шутеров (это те, которые со slo-mo). А парни Monolith найдут, чем удивить нас, они уже не первый год в этом бизнесе.

STREET FIGHTER 4

Жанр игры Fighting
Издатель Capcom
Разработчик Capcom
Дата выхода Весна 2009 года

Сонин: Вопросик на понимание: сколько громких файтингов вышло на PC за последние годы? Правильный ответ, конечно, – ни одного. Тем более неожиданным выглядит решение Capcom портировать Street Fighter 4 на нашу любимую платформу. Признаться, когда я увидел первый анонс, то подумал, что в пресс-релизе ошибка и PC оказался в списке платформ случайно, за компанию. Но нет, все серьезно. Японцы еще с прошлого года играют в Street Fighter 4 на автоматах, консольный релиз состоится со дня на день, ну а мы готовим геймпады к премьере игры на «персоналках». Без геймпадов в Street Fighter делать нечего.
Карпов: Ну кто же не ждет Street Fighter 4! Отличные файтинги обходят платформу PC стороной еще со времен замечательной Soul Calibur 2, а тут – раз! – и сам король жанра пожаловал! Предчувствую бессонные ночи, проведенные в компании приятелей за безумными сражениями в нового «Уличного бойца». Даже Xbox-контроллер стоит прикупить по такому поводу.
Рубанов: Так уж повелось, что подавляющая часть PC-игроков считает геймпад адским порождением консолей и не особо торопится разжиться полезным девайсом. А без него, как верно подметил Игорь, к Street Fighter лучше не подходить. В общем, проект я, безусловно, жду, но опасаюсь за судьбу компьютерной версии. Нормально ли портируют? Чуть не забыл: в марте в российских кинотеатрах начнут показывать фильм под нехитрым названием «Стритфайтер». Посмотреть, что ли?
Гусев: Это который «Уличный боец: Легенда о Чунь-Ли»? Да уж, умеют наши прокатчики придумать завлекательное название…
Каныгин: Так, кто первый? Готов поспорить, что я вас на клавиатуре всех сделаю. Я в молодости в «морталкомбат» знаете как играл? Ууу… Мне, если честно, не нравятся анимешные рожи персонажей Street Fighter, но я согласен, что нормальных файтингов на PC нет, и это неправильно... (Бубнит себе под нос) Ну, вы, понятное дело, в глаза не видели игрушки Mythic Blades, молодежь.
Перевозчиков: (про себя) Я видел.

ARCANIA: A GOTHIC TALE

Жанр игры Role-Playing Game
Издатель JoWood Productions
Разработчик Spellbound Entertainment
Дата выхода IV квартал 2009 года

Ларичкин: Болит сердце за будущее серии Gothic. Причин немало. Во-первых, ссора между авторами (Piranha Bytes / Pluto 13) предыдущих трех частей и издателем (JoWood), которая привела к изменению названия игры. Более того, конфликт продолжается, и не исключено, что появится еще одна четвертая «Готика». Во-вторых, смена разработчика: Spellbound отличилась только массовым выпуском Commandos-клонов, а на ниве RPG вистов пока не заработала. Наконец, упор на технологическую часть внушает опасения. На Games Convention разработчики больше хвастались новым движком, нежели какими-то игровыми нововведениями. Еще Unreal 2 показала, что яркая графика не гарантирует качества.
Каныгин: Я с некоторых пор не верю в «Готику». Я не помню ни квестов, ни персонажей, ни диалогов. Зато до сих пор вижу своего героя, по пояс провалившегося в сыру землю. Или вот кабанов, что сшибали с ног и не давали подняться. Да и заигрывание с технологиями, согласен, в данном случае до добра не доведет.
Гусев: Ох, что-то начали за упокой. Прекратите, друзья. Бодрее!

BATTLEFIELD HEROES

Жанр игры Action
Издатель Electronic Arts
Разработчик EA Digital Illusions
Дата выхода I квартал 2009 года

Гусев: Пару лет назад я даже предположить не мог, что бесплатный многопользовательский шутер может угодить в список самых ожидаемых игр. Однако Battlefield Heroes, несмотря на несерьезный мультяшный вид, куда больше, чем какой-нибудь заурядный корейский free play. Это все равно Battlefield, хоть и «оказуаленный». Всем ужасно интересно, сумеет ли Electronic Arts освоить новую коммерческую модель. Удастся ли игра? А почему бы и нет?! Если разработчики сумеют наладить социальную составляющую Battlefield Heroes, сделать так, чтобы геймерам было чем заняться в перерывах между битвами двух армий, успех гарантирован.
Каныгин: А знаете что? Я считаю, с этих «реальных» военных шутеров давно пора сбить спесь. Хватит, «вся правда войны» в 1999-й раз уже вот где сидит! Вспомните Team Fortress 2. Истошные вопли «Медик!!!!!», пулеметчика с «Сашей». Игры забывают, что они должны развлекать людей. Вот этого им не хватает: самоиронии, дурашливого внешнего вида. Я уверен, что Battlefield Heroes будет одним из лучших проектов года.
Думаков: … И потом не забывайте, что любой боевик со словом Battlefield в названии – веха, и даже неоднозначная Battlefield 2141 на голову выше всех своих ближайших конкурентов. В отчетном году обладатели консолей могли насладиться забавной Battlefield: Bad Company, а вот мы, люди мышки и клавиатуры, остались ни с чем, поэтому Battlefield Heroes просто ОБЯЗАНА стать великой игрой. Первым бесплатным сетевым шутером ААА-класса, первым гибридом компьютерной игры и социальной сети, первым настоящим симулятором игры в солдатиков. И пусть никого не смущает мультяшная внешность – все эти парни и вправду герои, способные, помимо прочего, палить во врага с крыла рассекающего небо боевого кукурузника.
Рубанов: Digital Illusions неожиданно закрыла бета-тестирование мультяшной Battlefield, перенесла проект на текущий год и явно что-то задумала. Наверное, захотела сделать из хорошего экшена – отличный экшен. Ставлю 53 болванки на то, что Heroes теперь уже никогда не будет той прелестью, в которую несколько типов из нашей редакции (пользуясь служебным положением, само собой) заигрывались по ночам. Она будет другой. Прелестью.

DRAKENSANG: THE DARK EYE

Жанр игры Role-Playing Game
Издатель ValuSoft
Разработчик Radon Labs
Дата выхода I квартал 2009 года

Ларичкин: Drakensang: The Dark Eye – темная лошадка из породы не слишком раскрученных немецких RPG. Авторы сами признаются, что старались сделать Baldur's Gate 3D в другой вселенной. В качестве еще одного из ориентиров предстает культовая трилогия Realms of Arkania – с ней Drakensang роднит общая ролевая система и мир, доставшиеся от известной настольной игры Das Schwarze Auge (она же The Dark Eye). Этого, конечно, маловато, чтобы ждать игру с нетерпением – сколько уже амбициозных проектов оказались пустышками. Если бы не одно обстоятельство – Drakensang уже вышла в Германии и заслужила хорошую прессу (средняя оценка – 8 из 10). Мировой и российский релизы состоятся в конце первого квартала 2009-го: авторы, скорее всего, успеют подчистить баги и таким образом повысить качество. В общем, я уже знаю, чем займусь в феврале-марте.
Гусев: Эээ…
Ларичкин: Да, Ваня, я знаю, что это игра для настоящих фанатов ролевого жанра. Но кто поймет, тот поймет. Как, впрочем, и следующий проект.

DRAGON AGE: ORIGINS

Жанр игры RPG
Издатель Electronic Arts
Разработчик BioWare
Дата выхода Весна 2009 года

Рубанов: Ролевая игра от Bioware автоматически обречена на успех. Правда, мастодонты жанра слегка припозднились к столу. На звание лучшей за последние годы средневековой фэнтези-RPG покусилась The Witcher (не так давно к тому же улучшенная, дополненная и готовая вот-вот переехать на консоли). Плюс ходят упорные слухи, будто бы рано или поздно на PC переберется шикарная Fable 2. Не забываем про Arcania: A Gothic Tale и Divinity 2. Теперь, внимание, вопрос: а так ли нужна человечеству эта Dragon Age с ее перекошенными геройскими физиономиями?
Сонин: Во-первых, нужна. Во-вторых, давайте расставим все по своим местам. Dragon Age: Origins – наследница Baldur's Gate. Разработчики освободились от ограничений двухмерной графики и системы Dungeons & Dragons. А перекошенные физиономии обладают своим суровым, мужественным очарованием. По крайней мере благодаря им мир Dragon Age своеобразен и очень любопытен. Лично я жду, что Origins станет для фэнтезийных ролевых игр таким же образцом и мерилом, каким Fallout 3 стала для игр научно-фантастических.
Каныгин: Ну давайте только не будем сравнивать слона и Моську, или как там говорят. Fable 2 прекрасна, но выбирать между ней и Dragon Age по меньшей мере глупо. Мы же говорим о серьезной глубокой RPG, за которую нужно садиться, взяв предварительно на работе отпуск и отправив родных в дом отдыха. Давно вы, скажите, хватали телефон и начинали взахлеб рассказывать другу о том, как дракон бдыщ а ты магию резист и кааааак палицей ему по ядовитому зубу? Я вот давно. И не прочь попробовать это снова.
Ларичкин: Игорь, я тебя уважаю, но много ли ты знаешь об ограничениях D&D? Система шлифовалась не один десяток лет и продумана до мелочей. Думается, Bioware не отказалась бы от D&D-лицензии, но той пока владеет Atari. Скорее, доморощенная ролевая система – недостаток Dragon Age при сравнении с Baldur's Gate. Но в остальном новая игра канадцев безупречна. Пока только на бумаге...

DIVINITY 2: EGO DRACONIS

Жанр игры Role-Playing Game
Издатель dtp entertainment AG
Разработчик Larian Studios
Дата выхода II квартал 2009 года

Ларичкин: Для меня Divinity 2 и Drakensang наряду с Dragon Age – главные игры будущего года. Divine Divinity доказала, что идеи пресловутой «старой школы» все еще жизнеспособны. Можно органично совместить и месиво а-ля Diablo, и диалоги не хуже, чем в Baldur's Gate. Продолжение Beyond Divinity, конечно, несколько разочаровало поклонников оригинала, но это и к лучшему – похоже, авторы переболели звездной болезнью и взялись за ум. Divinity 2 они вынашивали четыре с лишним года и теперь полным ходом движутся к намеченной цели. Вторая часть избавится от главного недостатка первой – допотопной графики. Да и новых находок в избытке: телепатия, боевые акробатические трюки, помощники, собираемые из кусков вражьих тел, личная башня и, наконец, превращения героя в дракона. Ну разве не сказка, а?
Думаков: По-моему, нет. Это же в стотысячный раз магия, кожаные шлемы и во-от такие мечи у мужественных героев. Ну сколько можно?

ALAN WAKE

Жанр игры Action
Издатель Microsoft Game Studios
Разработчик Remedy Entertainment
Дата выхода When it's Done

Думаков: Рискну и предположу, что самый загадочный story-driven-проект последних лет все же появится на нашей с вами территории в будущем году. Потому что ждать уже нет никаких сил, потому что конкурентов не видно вообще, потому что так долго можно трудиться либо над абсолютной пустышкой, либо над игрой десятилетия (учитывая, что над триллером работают парни, подарившие нам старину Пэйна, ставим на второе). Нынче глубокие, нарочито медленные, мрачные истории не в почете – тем важнее для всех нас выход Alan Wake – идейного наследника Silent Hill, фильмов Дэвида Линча и всех произведений Стивена Кинга разом.
Перевозчиков: Remedy – очень искушенные в драматургии люди. Они сделали Max Payne, где был мощнейший нуар-нарратив и фокус с замедлением времени, ставший потом стандартом в жанре. В Max Payne 2 вместо клавишных в главном меню играла виолончель, вместо леденящего рассудок снега лил безысходный дождь, а сам Макс перестал носить гавайские рубашки. И все это по-прежнему работало восхитительно – от безупречной физики до песни Late Goodbye в титрах.
Alan Wake – это даже не надежда, это уверенность. Уверенность, что Remedy сделают все правильно. История про писателя, против которого восстала реальность из его книг, – это великолепные альпийские пейзажи, тонкая фантастика и сложная психология. В 2009 году Alan Wake будет конкурировать с PS3-эксклюзивом Heavy Rain, другим мощнейшим триллером от французов из Quantic Dream, подаривших миру Fahrenheit. И совсем не ясно, кто в итоге одержит верх.
Гусев: А вы, парни, оптимисты, как я погляжу. Нет, я не спорю, обе части Max Payne были, считай, откровениями, и Alan Wake кажется даже более многообещающей, но… Когда мы все впервые услышали о мистере Уэйке? Весной 2005 года. Финские камрады из Remedy не скрывают, что в ходе разработки где-то накосячили и сейчас исправляют ошибки. Ох, не видать нам Alan Wake в 2009-м. Надеюсь, я ошибаюсь.

EMPIRE: TOTAL WAR

Жанр игры Real-Time Strategy
Издатель Sega
Разработчик The Creative Assembly
Дата выхода Март 2009 года

Гусев: Продолжаю заметки пессимиста. Ходят слухи: многие с нетерпением ждут Empire: Total War. Многие, но не я. Никогда не был поклонником серии и вряд ли стану им после выхода Empire. Мне новая игра The Creative Assembly кажется пазлом из тысячи кусочков. В смысле я, конечно, способен его собрать, но сам процесс по части увлекательности сравним с поливкой огорода. Мне не стыдно признаться: Empire слишком хардкорна для меня. Да, разработчиков нельзя не уважать: они не идут на поводу у казуальщиков и вкладывают большие деньги в создание продукта «не для всех». Хорошо, что у серии Total War столько фэнов, что меня можно не брать в расчет.
Думаков: Иван! Вы богохульствуете, Иван! Как же можно не ждать новую часть Total War? Даже мне, человеку невероятно далекому от стратегий и варгеймов, Empire интересна до зуда в кончиках пальцев. Потому что Total War – это эпос, это масштаб, это судьбы народов и континентов; Total War – это фатальный, как Печорин, и жестокий, как фильм «300», учебник истории. Кроме того, на моей памяти нет ни одного проекта в серии, к которому можно было бы относиться брезгливо, как к бедному родственнику: The Creative Assembly уверенно держит марку, нащупав, как Мишель Крету со своей Enigma, одну-единственную ноту, которая делает из нас, игроков, безвольно-восторженных идиотов.
Каныгин: Однако! Не ожидал от вас, Сергей, порадовали. Я, напротив, люблю стратегии, но совершенно не могу играть во что-то вроде Galactic Civilizations 2, не понимаю. Мне бы барабаны, военные знамена, «и ядрам пролетать мешала гора кровавых тел», ну вы поняли. Ну а про размах уже сказали, как бы Empire не оказалась самой зрелищной игрой года.

MAFIA 2

Жанр игры Action
Издатель Take-Two Interactive
Разработчик 2K Czech
Дата выхода Осень 2009 года

Перевозчиков: На эту игру хочется молиться прямо сейчас – душераздирающе красивая графика, «Bless me, padre, for I've sinned» и Illusion Softworks в роли разработчиков. От серии Grand Theft Auto игра, как и прежде, отличается неповторимо цельной, выдержанной атмосферой – здесь потрясающая Америка 1950-х годов, которую мы видели в фильме «Крестный отец» или сериале «Клан Сопрано». Здесь реализм – никаких «звездочек» розыска или полицейских, стреляющих при первом нарушении. Это мафия!

Рубанов: Ядрены пассатижи, как она выглядит! Как она звучит! Сейчас кто-нибудь обязательно обзовет меня воинствующим оптимистом, но я действительно вот уже год пребываю в железобетонной уверенности, что круче Mafia 2 может быть только Mafia 3. Чехи пошли единственно верным путем – перезапустили сериал. В сиквеле будут абсолютно незнакомые герои, новый сценарий и новая постановка. Хочется верить, эта заветная мечта выпускника ВГИКа не затянется до следующего миллениума. Правда, последний ролик оптимизм мой слегка поумерил – сотрудникам 2K Czech надо поотрывать руки за такую некрасивую ломаную анимацию движений.
Перевозчиков: ПК-версия будет сильно отличаться от консолей в графическом плане. Понятно, в какую сторону.
Рубанов: Главное, чтобы не повторилась история с компьютерной GTA4, где движок натурально плавит кремний мощнейших видеокарт, а на установку (с обязательной регистрацией в двух интернет-сервисах!), отладку драйверов и сервис-паков я потратил полдня своей жизни.
Гусев: Верно подмечено. Впрочем, я готов стерпеть подобные унижения, лишь бы сиквел Mafia получился таким же задорным и пронимающим, что и первая часть. У игры сценарий толщиной в 700 страниц – впечатляет, пусть даже половина заданий позаимствована из известных гангстерских фильмов!

HALF-LIFE 2: EPISODE THREE/PORTAL 2

Жанр игры First-Person Shooter
Издатель Valve Corporation
Разработчик Valve Corporation
Дата выхода When it's Done

Сонин: Эти две игры в следующем году будут неразлучными, как Владимир Владимирович и Дмитрий Анатольевич. Я надеялся, что одну из них Valve выпустит в 2008-м. Ожидания не оправдались, но оба проекта давно уже находятся в разработке и, похоже, отложены до осени 2009-го. От Portal 2 жду такого же легкого юмора, таких же сложных головоломок и, возможно, мультиплеера. «Эпизоды» Half-Life 2 мы встречали без особого энтузиазма, но третий должен завершить цикл эпическим и грандиозным финалом. Также есть подозрение, что Portal 2 и Episode Three выйдут в одной коробке и будут сюжетно связаны друг с другом. Как бы то ни было, любая игра от Valve становится событием, так что – ждем и облизываемся.
Каныгин: Абсолютно согласен, коллега. На все изделия Valve давно пора ставить знаки качества. Там типа монтировка и «Проверено! Прет!». Я вообще после Left 4 Dead очень надеюсь поиграть за какого-нибудь отрицательного героя. Все-таки замочить Гордона Фримана – это, как ни крути, событие.
Рубанов: Да ну, бросьте! После Episode Two в огород Valve посыпались первые кирпичи – до этого разработчикам приходилось отмахиваться лишь от мелкой щебенки. Мол, парни культивируют одну и ту же идею, мало нового и т.п. Для конторы, которая с самого рождения привыкла исключительно к похвальбе, такая ситуация, понятное дело, неприемлема. Гейб Ньюэлл со товарищи мастерят Episode Three с особой тщательностью и наверняка добавят какое-нибудь интересное нововведение вроде той же портальной пушки. Столь масштабная и в то же время ювелирная работа требует много времени. Вот только боюсь, что в 2009 году Episode Three мы можем так и не увидеть.
Гусев: А я практически уверен: самое большее, на что можно рассчитывать, – на Portal 2. Все силы Valve сейчас брошены на Left 4 Dead. Надо закрепить успех: наклепать нового контента и скормить жадным до зомби-массакра геймерам. А Half-Life… Half-Life и подождать может, у нее фэнов не убудет.

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

Жанр игры First-Person Shooter
Издатель Atari
Разработчик Starbreeze Studios
Дата выхода Весна 2009 года

Кублицкий: Пока фанаты Doom 3 и Half-Life 2 пытались доказать, что id круче Valve (и наоборот), шведы из Starbreeze Studios потихому выпустили лучший шутер 2004 года. «Хроники Риддика» – одна из немногих игр, которые ваш покорный прошел два раза, причем оба практически в один присест. Разноплановый геймплей, суперский кулачный бой от первого лица и превосходная озвучка Вина Дизеля не дают оторваться от игры до финальных титров. Assault on Dark Athena просто не может быть хуже! И еще я не теряю надежду, что The Darkness (другой шутер Starbreeze, вышедший только на консолях) тоже посетит наши края.
Рубанов: «Фу ты, бездушный ремейк!» – хочется злорадно процедить при первом взгляде на Assault on Dark Athena. Наверное, так и надо было бы сделать, если бы игрушка не перешла из загребущих лап Sierra в не менее загребущие лапы Atari. Горсть дополнительных уровней на глазах превращается в полноценную кампанию, полируется графика. Вдобавок в эти самые секунды горячие шведские парни из Starbreeze Studios куют для «Риддика» полноценный мультиплеер. Получится без пяти минут сиквел, не иначе.

АЛЛОДЫ ОНЛАЙН

Жанр игры MMORPG
Издатель Nival Online
Разработчик Nival Online
Дата выхода Март 2009 года

Думаков: Думается, уже даже самому распоследнему Джеку Томпсону ясно, что будущее (да что там – живое настоящее!) индустрии электронных развлечений – это многопользовательские вселенные. Сложно сказать, получится ли у «Аллодов» показать нам что-то новое и неожиданное, но сам факт того, что отечественные разработчики стараются идти в ногу со временем, не может не радовать. Амбиций у проекта хватает, ресурсов и потенциала хоть отбавляй; чисто теоретически можно ожидать если и не «убийцу WOW» (на это рассчитывать было бы смешно), то уж просто хорошую, интересную, насыщенную действием игру – точно. Искренне рассчитываю!
Сонин: Я верю в «Аллоды Онлайн», Nival Online все правильно делает. Модель этой MMORPG – вовсе не западные игры во главе с WoW, и о чьем-либо убийстве, Сережа, тут речь не идет. Модель «Аллодов» – восточные (особенно китайские) «национальные» MMORPG, о которых у нас никто слыхом не слыхивал. «Аллоды Онлайн» обладают огромным потенциалом, их «русскость» (и бесплатность) привлечет даже тех, кто никогда не интересовался многопользовательскими ролевыми играми. Запуск состоится в марте, и мы вместе с остальными 3 миллионами российских геймеров собираем рюкзаки и готовимся к путешествию в астрал.
Кублицкий: Именно! «Национальная» RPG вовсе не должна конкурировать с WoW или следовать ее стандартам. Мне «Аллоды Онлайн» напоминают The Chronicles of Spellborn, игру со своеобразной графикой и таким же самобытным миром (кстати, тамошние осколки очень похожи на аллоды). Но у проекта Nival Online в отличие от голландской MMO есть огромное преимущество: мир «Аллодов» знаком тысячам российских игроков, а гигантские белки и фирменные тролли – вообще наше все. Поэтому и желающих взглянуть на игру будет предостаточно.
Ларичкин: А может, хватит петь дифирамбы «Аллодам»? На мой взгляд, Nival просто копирует чужие идеи. Не спорю, удачные, но на заимствовании далеко не уедешь. Из свежачка – только бои в астрале, но приглянутся ли они игрокам, большой вопрос. Что там еще? Национальный колорит? О-хо-хо. Но я не исключаю, что златоглавые церкви, монументальные «сталинки» и прогрессивная модель free-to-play привлекут те самые миллионы. Главное, чтобы россиян не постигло разочарование, когда высохнут слезы умиления от лубочной графики. Возможно, я излишне пессимистичен. Если ошибусь, буду искренне рад.

STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

Жанр игры Real-Time Strategy
Издатель Blizzard Entertainment
Разработчик Blizzard Entertainment
Дата выхода 2009 год

Гусев: Собственно, можно просто произнести название игры и заткнуться. Всем все ясно. Однако мне деньги не за молчание платят. Как положено, похвалю разработчиков. Гении, небожители, «парфюмеры» игровой индустрии. Blizzard Entertainment не может промахнуться. С другой стороны, ошибаются все, и не пора ли уже оступиться «Метелице»? StarCraft 2 – игра, без сомнения, интересная и качественная, но, как бы это сказать, осторожная. Да и решение разрезать продукт на три куска – спорная мера. Когда проект разрастается и становится слишком масштабным, это начинает вызывать тревогу. Скажите, кому-нибудь еще есть дело до Duke Nukem Forever?
Сонин: Иван, ты будешь смеяться, но я играл в StarCraft 2 (тогда еще без подзаголовка) полтора года назад, в 2007-м, на Games Convention. Впечатление: отличная, готовая, прекрасно отлаженная игра. Blizzard явно что-то задумала – может, продать игру Северной Корее, чтобы та могла шантажировать южного соседа не только ядерной программой, но также зергами и терранами? Или компания снимает CG-фильм и из-за него все задерживается? Или ответ лежит на поверхности и разработчики превратят StarCraft 2 в огромную, нелинейную, ролевую RTS, а мы получим не только лучший в мире мультиплеер, но и одиночную кампанию размером с World of Warcraft? Как бы то ни было, я уже готов нести деньги в Blizzard. Кто тут крайний в кассу на сдачу денег? Не понял? Что значит «11 миллионов»?
Каныгин: Уже 11 с половиной, Игорь. За мной будешь.

BIOSHOCK 2: SEA OF DREAMS

Жанр игры First-Person Shooter
Издатель Take-Two Interactive
Разработчик 2K Marin
Дата выхода Конец 2009 года

Карпов: BioShock 2 (вместе с The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena) завершает мой личный список ожиданий. В «Риддике» поражал правдоподобный ближний бой и отличная stealth-составляющая, в то время как BioShock удивила поистине потрясающим сюжетом и безысходной атмосферой подводного мира-антиутопии. Не уверен, что сиквелам удастся повторить успех старших «родственников», но если у их авторов получится что-то стоящее, буду вполне доволен.
Гусев: BioShock – отличная игра, это бесспорно. Хотя, на мой взгляд, совершенно не нуждающаяся в продолжении. Однако у Take-Two Interactive проблемы с портфолио, а значит, будет и BioShock 2, и BioShock 3. Про сиквел пока ничего особо не известно. Говорят, подводный город-сад выбросит на поверхность. Занятно, ага. Сестрички подрастут. Круто, ничего не скажешь. Но что еще? Есть ли вселенной BioShock куда расти?
Кублицкий: Над BioShock работал самый что ни на есть звездный состав: те самые люди, которые сделали обе части Thief и System Shock. Идейный преемник вышеперечисленных игр собрал воедино все то, за что мы полюбили творения Looking Glass Studios и Irrational Games, но чего-то в BioShock все равно не хватает. Слишком проект правильный, строгий и по-голливудски пафосный. Будет здорово, если в продолжении это изменится, но в данном случае мечтать скорее вредно. И, честно говоря, приквел был бы более уместен.
Гусев: Дожили! Слишком правильный – это теперь минус! Да пусть BioShock 2 будет такой же правильной, пусть хоть совсем паинькой прикинется, не расстроюсь. Лично меня больше всего смущает то, что разработчики у игры подозрительные – новички, не работавшие над первой частью.

ОТДЕЛЬНО ХОЧЕТСЯ СКАЗАТЬ О...

Ларичкин: Вот что удивительно: мы писали исключительно про западные проекты, лишь под конец вспомнив про «Аллодов». Пусть финансовый кризис подкосил целый ряд перспективных игр, российские разработчики кое-чем нас порадуют. В начале года выйдет «King's Bounty: Принцесса в доспехах» – дополнение, которое впору назвать сиквелом, к лучшей отечественной игре 2008-го. На «ИгроМире» я три часа тестировал бета-версию, общался с авторами и теперь могу ответственно заявить: addon будет не хуже оригинала. Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim придется по душе и стратегам, и любителям ролеплея. «Непрямое управление» и стеб над фэнтези-штампами актуальны и до сих пор! А теперь давайте задвигайте про буржуев.

Рубанов: Экшен Batman: Arkham Asylum станет самой яркой компьютерной игрушкой по комикс-лицензии за последние несколько лет! Попомните мои слова! Атмосфера, харизматичные герои и злодеи, приличная картинка – все на месте. Да и вселенная Бэтмена сейчас фантастически популярна. Ребята из студии Rocksteady хоть и новички в играх для PC, зато уже успели отличиться одним неплохим приставочным шутером. В общем, если Arkham Asylum не продастся за месяц миллионным тиражом, торжественно обещаю съесть свою треуголку и не поджигать Москву.

Гусев: Ой, не спеши зарекаться! Вот если бы поставил на The Sims 3, то ничем бы не рисковал. С этой игрой все будет хорошо во всех отношениях. Качество – на 8.5 по десятибалльной шкале, продажи – 3 миллиона в первый месяц, и дальше будет держаться бодрячком. Однако почему-то мне кажется, что в целом The Sims 3 ждет меньший успех, чем предшественниц. Знаете, как у многих рок-групп существует проблема третьего альбома. Люди хотят чего-то новенького, поди удиви их. Впрочем, лично я The Sims 3 куплю. Самому интересно, жена с детьми тоже поиграют. Симы такие милые, и проблемы у них такие милые, и заботы с нуждами такие милые, что поневоле хочется присоединиться и быть милым-милым. Разве нет?

Каныгин: Вань, ты на обложку смотрел?

Гусев: Вот я и говорю, с этой игрой все будет хорошо во всех отношениях.

Перевозчиков: Не надо стесняться раскрученных брендов! Вы будете смеяться, но мне очень понравилась Call of Duty World at War. Да, формула безнадежно устарела, но она работает: брать Рейхстаг или сжигать японских солдат напалмом по-прежнему весело и вполне так патриотично. За мир во всем мире – мечом и в прямом смысле огнем. К тому же впервые в истории серии появился кооперативный режим – и он действительно удался. Пробежать игру вдвоем или даже вчетвером – ради этого стоит стерпеть нудный заезд на танках с самовосстанавливающейся броней. Теперь о Modern Warfare 2. О ней известны две важные вещи: ее делает Infinity Ward и она выходит осенью 2009-го. В Modern Warfare номер раз был террорист с фамилией Закаев и гигантское слово «X**», нарисованное на заборах промышленной краской. Call of Duty: Modern Warfare 2 просто будет. Пока – этого достаточно.

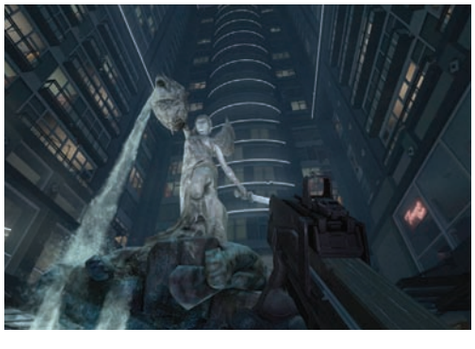
Гусев: Кстати о войне. На мой взгляд, Warhammer 40.000: Dawn of War 2 – явный претендент на звание «RTS 2009 года», который способен пободаться даже с StarCraft 2: Wings of Liberty. Во-первых, интерес к вселенной Warhammer сейчас велик как никогда. Во-вторых, парни из Relic Entertainment не халтурят. Помимо усидчивости они еще и талантом не обделены. В Dawn of War 2 не надо строить баз и штамповать новых юнитов, и под твоим управлением будет не больше 5–6 взводов – и, по-моему, это здорово. Наконец-то даже такой неторопливый «стратег», как я, сможет за всем уследить.

Каныгин: Согласен! Warhammer 40.000: Dawn of War 2 просто обязана стать отличной игрой. Кстати, пользуясь случаем, хочу сделать ручкой Джонни Эбберту, нашему большому другу и по совместительству главному дизайнеру игры. Не скучай, Джонни, мы скоро приедем.

Сонин: И привезем баранок. Ну а мне интереснее Demigod. Стратегия от авторов Supreme Commander по мотивам популярнейшего любительского мода для Warcraft 3, основанного на карте Aeon of Strife для первой StarCraft? А почему бы и нет? Звучит странно, да и на вид игра довольно необычна. Среди надоевших научно-фантастических или фэнтезийных стратегий Demigod выделяет ее обаяние, яркий собственный стиль. Уровень висит где-то в районе седьмого неба, по карте вышагивают воины-колоссы, а под ногами у них суетятся чудища то ли из греческой, то ли из римской мифологии. Баланс юнитов разработчики настраивают аж с прошлого сентября (именно тогда началось закрытое бета-тестирование), ну а я бы хотел на эту игру просто посмотреть.

Кублицкий: Посмотреть, посмотреть... На 2009 год запланирован выход нескольких ожидаемых MMO: Darkfall, Mortal Online, Earthrise, Stargate Worlds, «Аллоды Онлайн». Но ведь дату релиза могут и перенести, а The Old Republic вообще не стоит ждать раньше 2010-го. Зато Aion: Tower of Eternity мы точно получим – игра уже вышла в Южной Корее и собирает положительные отзывы. NCsoft готовится к мировому релизу. И пусть Aion – очередная корейская гриндилка (квесты там есть, но редко дают достойные награды), возможность летать и приятная «восточная» графика вызывают немалый интерес к игре. К тому же...

Каныгин: Денис, ты раскрываешь все секреты. Оставим кое-что на потом, хорошо? **PG**

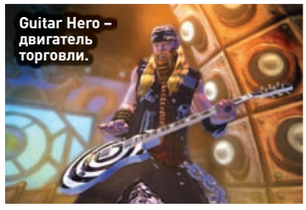


ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Уилл Райт, создатель The Sims и Spore

2008 год был годом консолей. Очень большой спрос был на мобильные гэджеты. Wii всех очень удивила – ее покупают из-за простоты и доступности. Ну а PC в очередной раз похоронили как игровую платформу – я слышу о «смерти» персоналки вот уже восемь лет подряд.
В 2009 году мы увидим больше сетевых игр. Причем я говорю не о мультиплеере, а именно о социальных игровых сетях.



Guitar Hero – двигатель торговли.

Американская аналитическая компания The NPD Group поведала свету: игровые серии Guitar Hero и Rock Band увеличивают продажи музыки в США. И это несмотря на то что музыкальная индустрия сейчас в глубоком кризисе. 35 процентов мужчин в возрасте до 35 лет играли в Guitar Hero или Rock Band, открывали для себя что-то новенькое, интересненькое и тут же покупали диск приглянувшейся команды. К примеру, после выхода Guitar Hero: Aerosmith спрос на музыку знаменитой бостонской рок-группы вырос во много раз.

ФАКТ

32.8

МЛН ЭКЗЕМПЛЯРОВ
– суммарный тираж игр серии Half-Life и Counter-Strike

SCI БОЛЬШЕ НЕТ

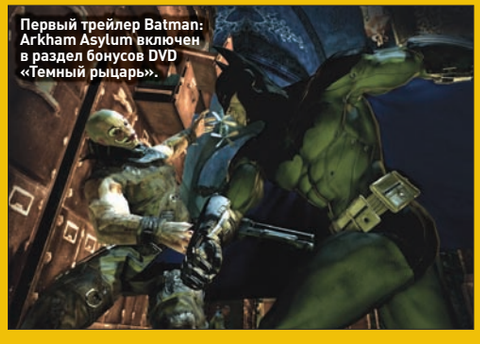
Лара Крофт отстреливается от покупателей.

Square Enix хочет нанять 47-го.

В 2005 году британское издательство SCi Entertainment купило более крупную и известную компанию – Eidos Interactive. Слияние прошло успешно, однако год назад начался разлад. Меньше чем за 12 месяцев цена SCi упала на 74 процента. Оказавшись в критической ситуации, боссы издательства не придумали ничего лучшего, как сменить название компании на… Eidos. Просто Eidos, без Interactive. Видимо, им кажется, что под новой вывеской бизнес пойдет лучше.
Правда, пока хвастаться особо нечем. Ходят упорные слухи, что Eidos будет куплена в ближайшие месяцы. Прикупить компанию, владеющую правами на такие популярные серии, как Tomb Raider и Hitman, не прочь многие (в том числе Electronic Arts и Ubisoft). Однако, по мнению экспертов, наилучшие шансы у американской Time Warner и японской Square Enix. «Братцы Уорнеры» давеча прикупили себе еще 10 процентов акций Eidos и довели свою долю в издательстве до 20 процентов. Square Enix же сейчас пытается переориентировать бизнес с японского на западный рынок. Компания намерена приобрести несколько европейских и американских студий. Одного из руководителей Square Enix недавно видели в офисе датской IO Interactive. Возможно, японцы хотят купить эту студию у Eidos и вместе с ней – права на Hitman.

ЛАРА КРОФТ ПЛОДИТ БЕЗРАБОТНЫХ

Tomb Raider: Legend продавалась лучше Underworld.

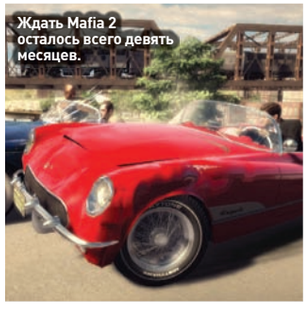


Первый трейлер Batman: Arkham Asylum включен в раздел бонусов DVD «Темный рыцарь».

Экшен Tomb Raider: Underworld за первые шесть недель с начала продаж разошелся тиражом в 1.5 миллиона экземпляров. Казалось бы, цифра очень даже неплохая. Однако в издательстве Eidos ей совсем не рады. Компания рассчитывала реализовать больше. К тому же во многих американских магазинах игру продавали со значительной скидкой, а это совсем не на руку издателю. Начальство уже Eidos сообщило, что ожидало от Лары Крофт большего, что во всем виноват кризис в США и что прогноз по доходам компании будет снижен на 30 миллионов долларов.
Расстроила расхитительница гробниц и сотрудников студии Crystal Dynamics, создавшей Tomb Raider: Underworld. Тридцать разработчиков были уволены. С самой студией вроде бы пока все в порядке, она не закрывается. Однако весть о неудачах мисс Крофт всколыхнула рынок, и акции Eidos упали в цене до жалких 18 центов за штучку. А ведь были времена, когда их продавали по 7 с половиной долларов.
Раз Лара подвела, может, Бэтмен выручит? В 2009 году все свои надежды на светлое будущее Eidos связывает с экшеном Batman: Arkham Asylum.

Фелпс зовет поиграть.

Выдающийся американский пловец Майкл Фелпс (Michael Phelps) станет героем спортивного симулятора. Четырнадцатикратный олимпийский чемпион подписал контракт с издательством 505 Games на создание игры с самим собой в главной роли. Какой она будет, совершенно непонятно. Ясно только, что разрабатывается проект лос-анджелесской студией 505 Games и выйдет в 2010 году. Фелпс заявил, что рад принять участие в создании игры, отражающей его личность и образ жизни. Спортсмен надеется таким образом повысить интерес геймеров к плаванию. Часть доходов от игры пойдет в благотворительный фонд Фелпса.


Ждать Mafia 2 осталось всего девять месяцев.

Издательство Take-Two Interactive сообщило, какие игры намеревается издать в фискальном 2009 году, завершающемся 31 октября. До ноября компания обязуется выпустить вторые части BioShock и Mafia, а также многообещающий шутер с RPG-элементами Borderlands от студии Gearbox Software. Также выйдут два скачиваемых дополнения к Grand Theft Auto 4 (первый – The Lost and Damned появится уже 17 февраля). Оба дополнения – Xbox 360-эксклюзивы. Однако нам почему-то кажется, что Microsoft не устоит перед соблазном и впоследствии издаст и PC-версии addons.

ХОДЯТ СЛУХИ

МИККИ НА СЛУЖБЕ У СПЕКТОРА

Спектор говорит, что всегда мечтал работать в Disney.

Вместо «Супербратьев Марио» будет «Эпический Микки».

Не так давно талантливый гейм-дизайнер Уоррен Спектор (Warren Spector), которого все знают и любят за Deus Ex и Thief, заявил, что до чертиков устал от героев в черных плащах и с большими пушками. Ему, мол, куда больше нравится Микки Маус.

В 2007 году студия Спектора Junction Point была куплена Disney. Уже тогда стало понятно, что Уоррен затевает нечто особое. Вот какие требования он предъявил к художникам, желающим работать в Junction Point: «Нам не нужны те, кто рисует космических десантников, гангстеров или эльфийских стрелков. Мы ищем художников, обожающих классические голливудские мультфильмы и способных сделать набросок или модель мультяшных мышей и кошек». Спустя некоторое время Спектор сообщил, что в работе над первой игрой его студии помогают аниматоры Disney и Pixar.

По информации, поступившей сразу из нескольких надежных источников, сотрудники Junction Point работают над игрой под названием Epic Mickey. Это платформер в духе Super Mario Bros. Как ты, должно быть, уже понял, конкурировать с братьями Марио вызвался сам Микки Маус. В игре, выдержанной в оригинальной стимпанк-стилистике, засветятся персонажи многих диснеевских мультиков. Например, семеро гномов. Поговаривают, официальный анонс Epic Mickey состоится со дня на день.

АВТОРЫ TITAN QUEST ОТКРЫЛИ НОВУЮ СТУДИЮ

Titan Quest окупилась, но не принесла Iron Lore средств к развитию.

А вдруг Crate затевает сиквел Titan Quest?

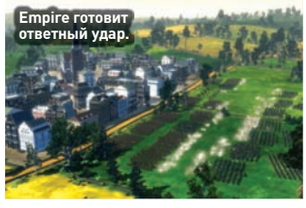
Год назад прекратила существование Iron Lore Entertainment – студия, скрасившая наше ожидание Diablo 3 отличным ролевым экшеном Titan Quest. Пакуя вещички в коробки, опечаленные разработчики жаловались на геймеров, бессовестно качающих «пиратки» из интернета. «Это вы виноваты, что нашей студии больше нет!» – говорили бедолаги.

Что ж, Iron Lore прекратила существование, но дело ее живет. Ведущий дизайнер студии Артур Бруно (Arthur Bruno) и арт-директор Эрик Кампанелла (Eric Campanella) создали новую компанию – Crate Entertainment. Офис студии находится в массачусетском городе Кембридже. «После закрытия Iron Lore я мог бы без проблем устроиться в другую студию и делать то же самое, что и раньше, – рассказывает Бруно. – Или же я мог бы попробовать заняться чем-то более интересным». Парни выкупили права на два незавершенных проекта Iron Lore: ролевку Black Legion (над этой RPG трудились «железячники» накануне закрытия) и другую игру, название которой держится в тайне. Сейчас Бруно и Кампанелла наносят визиты издателям, надеясь подписать первый контракт.

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Джордж Бруссард, глава студии 3D Realms

В хит-параде несбывшихся технологических надежд Vaporware 2008, составленном журналом Wired, наш шутер Duke Nukem Forever вновь занял первое место. Дескать, игра находится в разработке уже 12 лет, а конца и края не видно. Я объясняю причину такого провала: виноваты не только шлюхи и кокаин, но и многие ошибки, на которых мы учимся. Кроме того, сотрудники 3D Realms серьезно подсели на World of Warcraft.



Empire готовит ответный удар.

Стратегия Empire: Total War выйдет только в марте, на месяц позже, чем было запланировано. Представители студии заверили, что дополнительное время будет потрачено с толком и геймеры получат самую вылизанную часть в серии. Но самое главное, в Total War наконец-то появится мультиплеер. Пока на две персоны: игроки будут вместе проходить миссии, сражаясь друг с другом. К сожалению, есть шанс, что мультиплеер не успеют полностью доделать к релизу и он будет добавлен патчем уже после выхода проекта.

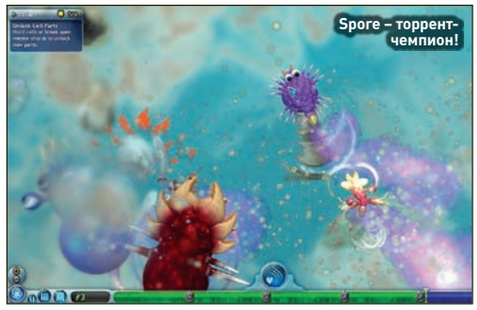
ФАКТ

60

дней

сидят без зарплаты разработчики MMO-ролевки Stargate Worlds (данные от 12.01.2009)

ПИРАТСКАЯ ДЕСЯТКА



Spore – торрент-чемпион!

PES 2009 – единственный спортивный симулятор в десятке.

Популярный сайт Torrent Freak, занимающийся анализом содержимого BitTorrent-трекеров, опубликовал TOP10 игр, наиболее часто скачивавшихся в 2008 году. Разумеется, речь идет о нелегальных закачках. Список пиратских предпочтений выглядит так:

1. Spore (дата релиза – сентябрь 2008 года) – 1 700 000 экземпляров
2. The Sims 2 (сентябрь 2004 года) – 1 150 000
3. Assassin's Creed (ноябрь 2007 года) – 1 070 000
4. Crysis (ноябрь 2007 года) – 940 000
5. Command & Conquer 3: Tiberium Wars (март 2007 года) – 860 000
6. Call of Duty 4: Modern Warfare (ноябрь 2007 года) – 830 000
7. Grand Theft Auto: San Andreas (июнь 2005 года) – 740 000
8. Fallout 3 (октябрь 2008 года) – 645 000
9. Far Cry 2 (октябрь 2008 года) – 585 000
10. Pro Evolution Soccer 2009 (октябрь 2008 года) – 470 000

Несмотря на то что цифры кажутся несколько заниженными, лидерство Spore не вызывает сомнений. Только за первую неделю с момента выхода игры нелегальная копия нового симулятора Уилла Райта (Will Wright) была скачана больше 500 тысяч раз. Что любопытно, на втором месте опять-таки детище Райта. Замыкает тройку лидеров экшен Assassin's Creed, украденный пиратами за два месяца до официального релиза. Всего в TOP10 представлены четыре игры Electronic Arts, две – Ubisoft и по одной от Activision, Take-Two Interactive, Bethesda Softworks и Konami.

STAR WARS: BATTLEFRONT 3 В РАЗРАБОТКЕ

Haze погубила «Свободных радикалов».

Так должен был выглядеть Хан Соло в SW: Battlefront 3.

Британская студия Free Radical Design вот-вот прикажет долго жить. Эта компания хорошо знакома любителям консольных шутеров (серия TimeSplitters, Haze), фэны персоналки, возможно, припомнят ее паранормальный экшен Second Sight. До недавнего времени студия трудилась над двумя проектами: продолжением TimeSplitters и – сюрприз, сюрприз! – многопользовательским шутером Star Wars: Battlefront 3. Две предыдущие части были разработаны Pandemic Studios, ныне принадлежащей Electronic Arts.

В прошлом году Free Radical Design выпустила откровенно неудачный шутер Haze, не понравившийся ни геймерам, ни критикам. Эта неудача негативно сказалась на отношениях студии с издательством LucasArts. «Повелители джедаев» расторгли договор с Free Radical Design и передали Star Wars: Battlefront 3 студии Rebellion Developments (Shellshock 2: Blood Trails).

Официально Free Radical Design пока не закрыта. У нее просто нет денег. Сотрудники отправлены по домам, многие уволились. Руководство студии не теряет оптимизма и уверяет, что ведет переговоры с потенциальными покупателями студии.

Райт забросил Spore.

Выдающийся гейм-дизайнер Уилл Райт (Will Wright) не принимал участия в создании The Sims 3. Доделав симулятор эволюции Spore, он, по-видимому, решил, что и о будущем этого франчайза можно больше не волноваться (скоро выйдет первый addon Spore: Galactic Adventures). Не поверишь, гуру уже занят новой игрой.

– Я работаю над большим новым проектом и очень им увлечен, – сообщил Райт. – Однако я не буду посвящать вас в детали. Игра выйдет не раньше чем через три года. Не хочу, чтобы люди говорили: «Блин, он уже столько лет болтает об этом проекте!»

Из-за таких моделей дамы и не любят Tomb Raider.

Серию Tomb Raider ждет очередная большая встряска. Последняя игра о приключениях Лары продается заметно хуже Tomb Raider: Legend. В издательстве Eidos всерьез призадумались о перезапуске франчайза в новом ключе. Финансистам компании не дает покоя прошлогодний успех «Темного рыцаря». Какие меры предпримет издатель и поменяется ли разработчик, неясно. Пока заявлено только одно намерение: сделать игру о Ларе Крофт более интересной женской аудитории. Что это значит, парни? Уменьшение груди, больше шмоток и обязательная любовная история! Боже, куда катится этот мир!

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

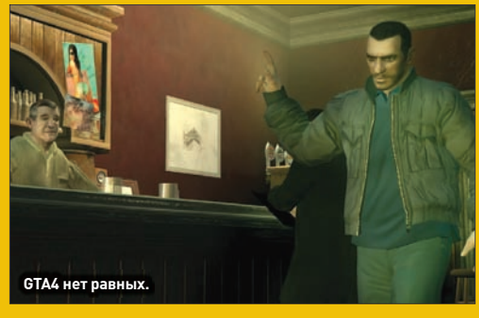
F.E.A.R. 2 ВЫДАН ПРОПУСК

Комиссия ACB поиграла в F.E.A.R. 2 и заиграласъ...

«Монолитовцы» отреклись от «предшественников» F.E.A.R. 2.

В прошлом номере мы сообщили, что шутер F.E.A.R. 2: Project Origin не выйдет в Австралии. Местный рейтингующий совет Australian Classifications Board (ACB) объявил игру вне закона из-за высокого уровня насилия. Цензоров особенно напугали кровоточащие стены и отлетающие конечности после выстрела в упор. В Австралии, если игра не годится для 15-летнего подростка, ее запрещают продавать или импортировать. Вот и F.E.A.R. 2 попала под запрет. Игровое подразделение компании Warner Bros., выступающее издателем Project Origin, подало апелляцию на решение ACB, и – надо же! – комиссия ACB пересмотрела свое решение. Игра получила заветный рейтинг MA15+. Причем разработчикам не придется вносить изменения в геймплей. Кстати, практически в то же время был снят бан с другой запрещенной в Австралии игры – ужастика Silent Hill: Homecoming. Разработчики из студии Monolith, еще недавно тихо матерившие ACB, нашли себе новую жертву. В недавнем интервью они пожаловались на коллег из TimeGate Studios. Мол, дополнения Extraction Point и Perseus Mandate к шутеру F.E.A.R., созданные этой студией, неудачные и только отпугнули многих геймеров от игры. «Монолитовцы» отказываются признавать эти addons каноническими и делают вид, будто их вовсе не было.

GRAND THEFT AUTO 4 – ЛУЧШАЯ!


GTA4 нет равных.

Холлика наградили за роль Беллика.

Американский телеканал для мужчин Spike TV в очередной раз провел церемонию Video Game Awards. Абсолютным чемпионом стала Grand Theft Auto 4. Экшен Rockstar North победил в трех номинациях, включая «Игру года». Впрочем, это не помогло компании-разработчику взять приз «Студия года». Победа в этой номинации досталась Media Molecule, авторам PS3-эксклюзива LittleBigPlanet. Актер Майкл Холлик (Michael Hollick) был награжден за озвучивание Нико Беллика в GTA4. Лучшим спортивным симулятором признали NHL 09, среди мультиплеерных забав выиграла Left 4 Dead (она же признана лучшей компьютерной игрой), а RPG прошлого года стала Fallout 3. Помпезная церемония награждения сопровождалась выступлениями музыкальных звезд. Вел шоу популярный актер и музыкант Джек Блэк (Jack Black) – звезда фильмов «Школа рока» и «Солдаты неудачи».

Солидный журнал Time также посчитал Grand Theft Auto 4 главным электронным развлечением 2008-го. А вот второе место в списке лучших игр досталось инди-головоломке Braid. Эта замечательная казуалка должна появиться на PC в марте.

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Ричард Гэрриотт, создатель Ultima Online и Tabula Rasa

Уволившись из NCsoft, я полагал, что навсегда покидаю игровую индустрию. Но… В общем, я работаю над новой игрой. Более того, после 25 лет, проведенных мной в студии Origin, казалось бы, последним проектом, которым бы я хотел заняться, является фэнтези-игра в средневековом сеттинге. Именно этим я сейчас и занимаюсь. Игра, возможно, онлайновая. Мне, знаете ли, нравится объединять людей.

Шефер жжет!

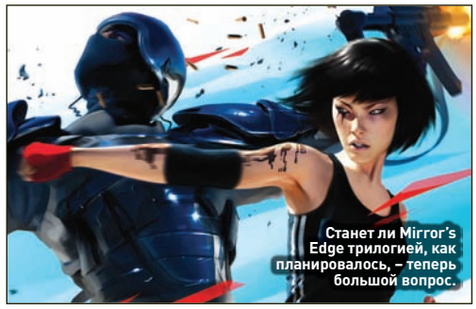
В прошлом году издательство Activision отказалось выпускать Brutal Legend – новую игру гениального гейм-дизайнера Тима Шефера (Tim Schafer). Ходили слухи, что рискованный хэви-метал-проект о рок-н-ролльщике, угодившем в ад, будет закрыт. К счастью, они не подтвердились. Создатель культовых адвенчур Full Throttle и Grim Fandango сумел найти издателя для Brutal Legend, и какого! Electronic Arts! Пока не понятно, выйдет ли игра на PC, но мы очень надеемся на порт. На консолях же игра появится уже осенью.

ФАКТ

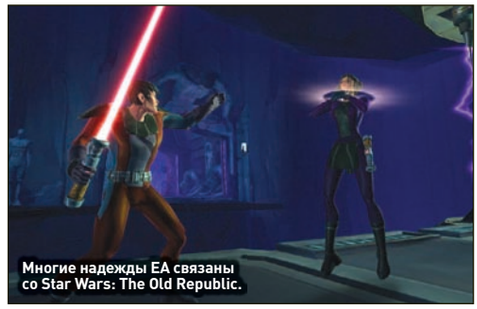
$200 МЛН

вложит южнокорейское правительство в развитие игровой индустрии страны

В ELECTRONIC ARTS УВОЛЯТ КАЖДОГО ДЕСЯТОГО



Станет ли Mirror's Edge трилогией, как планировалось, – теперь большой вопрос.



Многие надежды EA связаны со Star Wars: The Old Republic.

В минувшем октябре издательство Electronic Arts сообщило, что несет большие убытки (310 миллионов долларов только во втором финансовом квартале) и будет вынуждено расстаться с 6 процентами своих сотрудников. Это примерно 600 человек. Однако рождественские продажи оказались далеки от фантастических, и «электроникам» придется поджаться еще сильнее. До конца марта будут сокращены 1000 работников – каждый десятый в компании. Восемь внутренних студий закроют или реструктуризируют. Также под нож отправят многие проекты. Electronic Arts больше не хочет рисковать и сосредоточит внимание на стопроцентно хитовых играх с сильным мультиплеером. Исполнительный директор компании Джон Риччитьелло (John Riccitiello) очень доволен коммерческими результатами симулятора Spore, хоррор-экшена Dead Space и MMO-ролевки Warhammer Online. А вот сиквел Mirror's Edge под вопросом. Несмотря на то что экшен понравился критикам, продается он не ахти. Впрочем, по словам Риччитьелло, многие серии стартовали не слишком уверенно, и на Mirror's Edge пока рано ставить крест.

Рано ставить крест и на самой Electronic Arts. Несмотря на то что акции издательства достигли рекордно низкой отметки (16 долларов 85 центов), сокращения позволят компании сэкономить порядка 120 миллионов баксов к концу года.

КОМУ НУЖНЫ ПРАВА НА MORTAL KOMBAT?

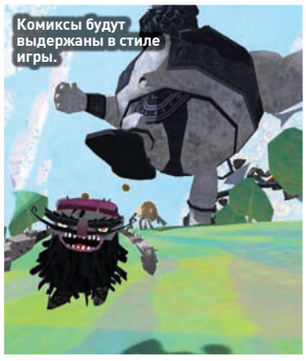
Разработчики больше не работают в Midway.

Вряд ли Wheelman спасет Midway.

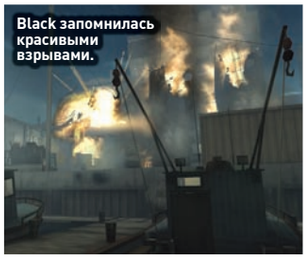
Самим надоело писать про кризис в игровой индустрии, но никуда не деться – время такое. В прошлом номере мы сообщили о том, что издательство Midway Games было продано за смешные деньги – 100 тысяч долларов. Однако вместе с компанией новому хозяину – частному инвестору Марку Томасу (Mark Thomas) достались и все ее долги. А это, как выяснилось на днях, огромная сумма – 240 миллионов долларов. У издательства же есть миллионов 10. Если продать всю компанию до последнего офисного стола, наберется еще 150, не больше. В общем, похоже, безвыходное положение.

Руководство Midway кое-как уговорило кредиторов потерпеть до середины февраля. Если к этому времени не найдется спасительное решение, издательство объявят банкротом.

Боссам Midway ничего не оставалось делать, как уволить еще 25 процентов штата (180 человек) и закрыть студию в Остине (она разработала кислый экшен Blacksite: Area 51). В издательских планах на 2009 год – перспективные экшены Wheelman и This Is Vegas. Однако деньги-то нужны прямо сейчас! Похоже, придется продавать права на серию Mortal Kombat…


Комиксы будут выдержаны в стиле игры.

Гейм-дизайнер Американ Макги (American McGee) способен продать даже свои счета. Выпустив только одну достойную игру (да-да, ту самую Alice), парень, когда-то работавший в техподдержке id Software, умудрился заключить несколько контрактов с киношниками и издателями комиксов. Недавно нынешний глава шанхайской студии Spicy Horse подписал договор с американской компанией IDW Publishing. Она обязалась опубликовать пять комиксов по мотивам игры American McGee's Grimm. Первый выпуск называется Crisis on Earth 57. Его действие разворачивается в мире супергероев. Мини-серия начнет выходить в апреле.

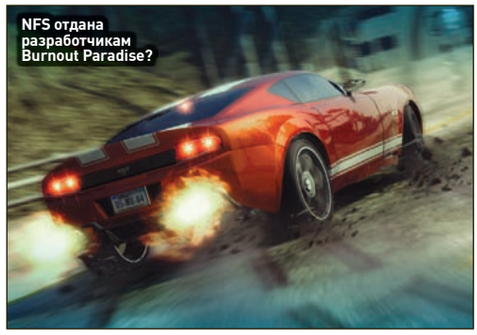

Black запомнилась красивыми взрывами.

В 2006 году студия Criterion Games, известная прежде всего по гоночной серии Burnout, выпустила неплохой консольный шутер от первого лица Black. Фэны игры молили о сиквеле, но разработчики ваяли свой Paradise, ни о чем другом не думали и только огрызались: «Black 2 пока нет в планах». Что ж, похоже, планы изменились. На сайте студии в списке проектов в разработке мелькнула Black: Second Mission. Дата релиза – 2009 год, платформы – консоли нового поколения и PC. Информация об игре провисела на сайте считаные часы, а затем исчезла. Видимо, случился фальстарт. Ждем официального анонса.

ХОДЯТ СЛУХИ

СЕРИЯ NEED FOR SPEED ЗАКРЫТА?

Undercover далека от идеала.


NFS отдана разработчикам Burnout Paradise?

Для издательства Electronic Arts 2008-й стал годом невзгод. Руководство компании особенно расстроили неудовлетворительные продажи таких многообещающих игр, как Mirror's Edge, Rock Band 2 и Need for Speed: Undercover. Причем если первые две хотя бы пришлись по вкусу критикам, то в адрес последней добрых слов почти не звучало. Провал Undercover переполнил чашу терпения начальства EA. По слухам, серия Need for Speed закрыта. В лучшем случае временно заморожена. Из-за бедовой экономической ситуации Electronic Arts сейчас сокращает больше 1000 сотрудников. На биржу труда отправлены многие из 350 работников ванкуверской EA Black Box, которая с 2002 года единолично клепала новые инкарнации Need for Speed. Студия официально расформирована. Часть ее сотрудников получили должности в EA Canada. Поговаривают, что три команды, трудившиеся над серией Need for Speed, сведены в одну. Что ей теперь поручат, неизвестно. Вероятно, команда продолжит делать гоночные игры. Эксперты утверждают, что «электроники» не рискнут закрыть «Жажду скорости», а просто возьмут паузу. Есть информация, что разработка следующей части Need for Speed поручена Criterion Games, хорошо всем знакомой по адреналиновой серии Burnout. Проект выйдет не раньше 2010 года.

ИГРАТЬ БОЛЬШЕ НЕ НАДО

Режим «Выбор сцены» представлен в Alone in the Dark.

Nintendo дала Миямото орден за патент.

Любопытный патент попал в поле зрения игровой общественности. Документ на изобретение подписан великим Сигэру Миямото (Shigeru Miyamoto), гейм-дизайнером, придумавшим Марио, Зельду и чертов Wii Fit. Миямото-сан предлагает облегчить жизнь геймеров, у которых не хватает терпения проходить игры до конца. В электронном продукте его мечты есть три опции: «Игра», «Дайджест», «Выбор сцены». Если в режиме «Игра» ты проходишь кампанию как обычно, то в режиме «Дайджест» тупо смотришь, как за тебя рубятся сами разработчики продукта. Сюжет при этом прежний, показаны основные враги и боссы, но сохраняться нельзя. Режим «Выбор сцены» напоминает тот, что мы видели в прошлом году в экшене Alone in the Dark – начать прохождение можно с любого приглянувшегося эпизода.

Сигэру Миямото, если кто запамятовал, креативный директор издательства Nintendo, и можно не сомневаться, что идеи, описанные в свеженьком патенте, попробуют воплотить в жизнь. С одной стороны, здорово, что игру можно будет пройти до конца, даже если нет времени и особого жела-

ПОДПИСКА В РЕДАКЦИИ

на 6 месяцев – 1300 руб.
на 12 месяцев – 2300 руб.
(со скидкой)

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **www.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

- по электронной почте **subscribe@glc.ru;**
- по факсу **8 (495) 780-88-24;**
- по адресу **119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.**

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в январе, то журнал будете получать с марта.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ,

СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____
область/край _____
город _____
улица _____
дом _____ корпус _____
квартира/офис _____
телефон ( ) _____
код
e-mail _____
сумма оплаты _____

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

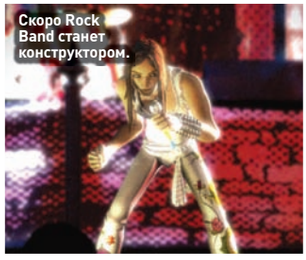
Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Элисон Кэрролл, модель и Лара Крофт

Фэны Tomb Raider такие милые. Перед тем как я выхожу в зал, они кричат: «Лара! Лара!» – и пытаются забраться на сцену. Это так странно. Они ждут несколько часов, чтобы получить мой автограф. Круто, да? Мне уже сделали семь предложений руки и сердца. Фэны передают мне записочки, в которых: «Выходи за меня». У меня в кобуре есть маленькие карманы, и я прячу записки туда.



Скоро Rock Band станет конструктором.

Буквально месяц назад мы сообщили: есть вероятность, что новая LEGO-игра будет посвящена приключениям Гарри Поттера. Сейчас появились новые слухи, на первый взгляд совершенно невероятные. Английская студия Traveller's Tales, уже перепевшая на LEGO-лад истории семейства Скайуокеров, Бэтмена и Индианы Джонса, работает над… LEGO Rock Band. Первая мысль: на фига? В жанре музыкальных игр сейчас и так тесновато. Впрочем, бывали идеи и хуже. Говорят, LEGO Rock Band выйдет уже в этом году.

ФАКТ

53%

взрослых американцев, по данным масштабного исследования, играют в электронные игры

ПАПЫ GTA ЗАТЕЯЛИ НОВУЮ ИГРУ

Grand Theft Auto 4 стала звездным часом братьев Хаузеров.

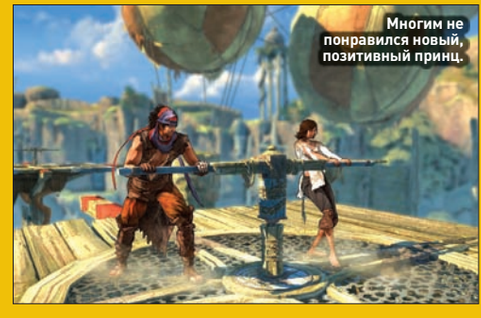
Бензис подписал контракт с семизначной суммой.

Война за ключевых сотрудников Rockstar Games, которую пророчили аналитики, так и не началась. Братья Сэм и Дэн Хаузеры (Sam & Dan Houser) подписали новые контракты с Take-Two Interactive, проигнорировав предложения со стороны. Для тех, кто не в курсе, поясним: Сэм – президент компании Rockstar Games, а Дэн – продюсер и сценарист практически всех игр серии Grand Theft Auto. Вместе с Хаузерами свой трудовой контракт с издательством подписал продюсер Grand Theft Auto 4 Лесли Бензис (Leslie Benzies) и другие ключевые сотрудники Rockstar Games. Все они обязались не покидать Take-Two Interactive по меньшей мере до 31 января 2012 года. Также достигнута договоренность о создании новой внутренней студии, которую возглавят Хаузеры и компания. Перед талантливыми разработчиками поставлена непростая задача – создать оригинальную хитовую игру. Удастся ли парням повторить успех GTA, покажет время.

Кстати, впервые за долгое время Take-Two завершила финансовый год с прибылью (около 100 миллионов баксов). Благодарить за это достижение, конечно же, следует Grand Theft Auto 4. Доходы от продажи этого экшена составили примерно 60 процентов от всей выручки компании за 2008-й. Тираж же игры уже перевалил за 10 миллионов копий (и это без учета PC-версии).

PRINCE OF PERSIA ПЛОХО ПРОДАЕТСЯ?

Геймеры недооценили Prince of Persia.



Многим не понравился новый, позитивный принц.

Незадолго до выхода новой части Prince of Persia финансисты издательства Ubisoft прикинули будущую прибыль и заявили, что верят в безоговорочный успех игры. По их мнению, экшен без проблем разойдется тиражом в 2.5–3 миллиона экземпляров. При этом ребята не скрывали, что в глубине души надеются на 5 миллионов. Получилось же у Assassin's Creed! А принц чем хуже?!

Однако, похоже, продажи Prince of Persia сильно расстроят руководство Ubisoft. Говорят, спрос оказался куда ниже ожидаемого. Продюсер игры Бен Мэйтс (Ben Mattes) считает свой проект инновационным и… недооцененным. Дескать, критики были скупы на похвалу. Некоторые вообще стали придираться, что принц похож не на перса, а на американского тинейджера, шляющегося без дела.

Не помог продажам даже тот факт, что PC-версия Prince of Persia не была защищена от незаконного копирования. Прав оказался Крис Истон (Chris Easton), один из сотрудников Ubisoft, отвечающий за связи с общественностью: «Многие утверждают, что скачивают "пиратки", потому что DRM-системы вредят компьютеру. "Принц" покажет, честны ли эти люди. Думаю, нет».

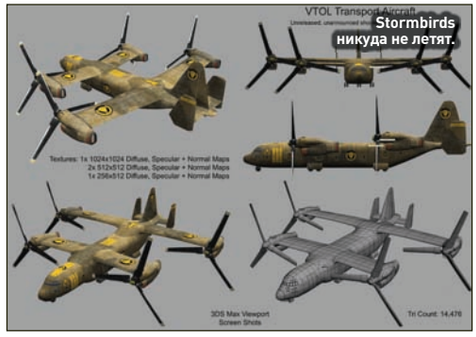
Андерсон не видит будущего у фильма Spy Hunter.

У Пола Андерсона (Paul W.S. Anderson), режиссера «Обители зла» и «Смертельной гонки», пока не получается перенести на большой экран игровые серии Castlevania и Spy Hunter. На последней вообще поставлен крест, потому что ему не понравился предложенный сценарий. Что касается вампирской саги Castlevania, то к ней Андерсон по-прежнему неравнодушен, и сценарий неплох, но звезды не благоприятствуют проекту. Режиссер опасается запускать фильм в производство в преддверии актерской забастовки (ходят слухи, что американские лицедеи, борясь за свои права, пойдут по пути сценаристов).

Микки Маус покупает EA.

Интересный слух прокатился по свету. Уважаемая деловая газета The Wall Street Journal сообщила, что Walt Disney Company может попытаться купить издательство Electronic Arts, которое сейчас переживает кризис! На первый взгляд полнейший бред. Однако руководство дома, который построил Микки Маус, не раз сообщало, что надо бы прикупить компанию по разработке игр. К тому же акции EA сейчас продаются по низкой цене в 17 долларов (еще не так давно они стоили все 60), а общая стоимость компании оценивается приблизительно в 6 миллиардов долларов. Такая сумма вполне подъемна для Disney.

НЕ ПОЛЕТАЕМ, ТАК ПОПИЛИМ



Stormbirds никуда не летят.

Saw под вопросом.

Мировой кризис привел к массовому закрытию игровых проектов. Так, издательство THQ, которое на протяжении всего прошлого года несло большие убытки, отменило боевой авиасимулятор Stormbirds. Игра разрабатывалась британской Juice Games, знакомой тебе по гоночной серии Juice (она, кстати, тоже нынче прекращена). О существовании Stormbirds поведал Грег Кэлверт (Greg Calvert), один из художников студии. По его словам, игра замышлялась в духе популярной консольной серии Ace Combat. К сожалению, проект был признан слишком рискованным и попал «под нож». После закрытия Stormbirds THQ провела сокращения в Juice Games. Без работы остались 30 сотрудников – больше половины штата.

Если Stormbirds закрыта безоговорочно и навсегда, то судьба хоррор-экшена Saw: The Video Game под вопросом. Ужастик по мотивам известной кинотошниловки «Пила» создавалась Brash Entertainment, специализирующейся на дрянных играх по лицензиям. Пару месяцев назад компания обанкротилась. Сначала было объявлено, что разработка Saw: The Video Game заморожена. Однако, как выяснилось, игра практически готова – осталось только доделать озвучку да по мелочам подправить. Вероятно, проект будет выкуплен и издан каким-нибудь издательством. Впрочем, учитывая низкое качество игр Brash Entertainment, сомневаемся, надо ли это?

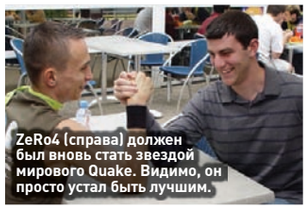
НОВЫЙ СКАНДАЛ В EVE ONLINE

В EVE Online как в жизни – всегда есть место обману.

В EVE Online играют 250 тысяч человек.

В EVE Online вновь разразился громкий скандал. Если помнишь, в свое время сотни игроков лишились своих виртуальных сбережений, когда хозяин кибербанка «сбежал» с деньгами геймеров (он украл примерно 170 тысяч баксов). Потом подписчики уличили в жульничестве сотрудников студии CCP Games, создавшей и поддерживающей MMO-проект. Как выяснилось, несколько разработчиков мошенническими способами помогали альянсам, в которых сами состояли: передавали им мощные звездолеты, чертежи и прочие важные предметы. Поскольку в EVE Online все имеет цену (речь идет не о виртуальной валюте, а о реальных долларах), нечестное преимущество выливалось в прибыль для одних и убытки для других. Сейчас же в игре была обнаружена занятная программная ошибка, воспользовавшись которой можно сколько угодно раз использовать сырье при производстве ценных предметов. Кое-кто о ней знал, большинство же игроков – нет. Опять встал вопрос: а не разработчики ли химичат? Однако руководство CCP Games отпирается и спешно банит геймеров, пойманных на жульничестве с сырьем.

ТЕКСТ: ВИКТОР «PROZED» БАРДОВСКИЙ



ZeRo4 (справа) должен был вновь стать звездой мирового Quake. Видимо, он просто устал быть лучшим.

ЧИСТКА В SK-GAMING

Организация SK-Gaming решила уволить из своего состава двух игроков в Quake 3 Arena, на которых возлагались большие надежды. Без работы остались американец ZeRo4 и швед fooKi. Оба были взяты в команду в расчете на то, что они будут побеждать на всех турнирах подряд, но этого не произошло. Лучшим достижением американского мастера в минувшем году стало второе место на QuakeCon и пятое место на Electronic Sports World Cup, а у шведа дела шли и того хуже – в его активе лишь серебро DreamHack Winter 2008. С такими результатами в SK долго не задерживаются, пусть даже ты живая легенда мирового киберспорта вроде ZeRo4, который выигрывал World Cyber Games еще в далеком 2001 году.

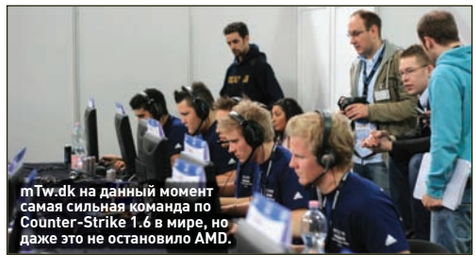
В 2007 году Amazing Gaming стала бронзовым призером World Cyber Games 2007 Grand Final.

AMAZING GAMING С НОВЫМ СОСТАВОМ

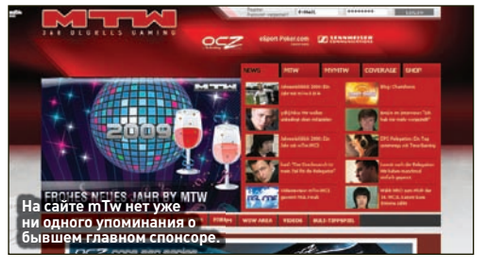
Самая успешная команда Украины Amazing Gaming наконец-то закрыла бреши в составе. После того как из нее ушел россиянин Hooch, появилось два вакантных места, которые заняли Weiss и Vadik, ранее уже небезуспешно выступавшие за Amazing Gaming – в 2007 и 2006 годах соответственно. После присоединения этой парочки боевая пятерка полностью укомплектована, и Amazing Gaming вновь готова побеждать. Теперь у нее не возникнет проблемы участия в национальных отборочных на World Cyber Games 2008, так как все ее участники по национальности украинцы. Кроме того, игроки Amazing Gaming живут в одном городе и тренировки в LAN будут носить более регулярный характер, ну и, конечно, парни уже играли вместе и им не потребуется много времени для того, чтобы притереться друг к другу.

СПОНСИРОВАТЬ КИБЕРСПОРТ УЖЕ НЕ МОДНО?

Неутешительные новости приходят с разных концов земного шара. Все большее количество киберспортивных команд теряет своих старых спонсоров, которые уходят в попытке сократить траты в связи с мировым экономическим кризисом.
Главного спонсора лишилась одна из самых известных немецких команд – Motral Team Work, или просто mTw. С компанией AMD команда заключила соглашение о партнерстве очень давно, и видимых причин для прекращения сотрудничества, казалось бы, не было: на данный момент mTw обладает прекрасными составами во всех турнирных дисциплинах, а из Counter-Strike-составов вообще является лучшим в мире. Но даже это не остановило AMD, так что теперь немцам придется искать нового партнера. Возможно, им станет известный производитель игровой периферии Razer, который недавно разорвал отношения с англичанами из 4Kings.
То, что Razer не будет долго сотрудничать с 4Kings, было понятно чуть ли не с самого начала их отношений – команда у «королей» сейчас откровенно слабая и не может дать своему спонсору того, что ему нужно: побед, известности, славы. Однако сам факт, что такие известные проекты остаются без спонсоров, не радует: мировой кризис ставит под удар сильнейшие команды, и смогут ли они пережить этот период, пока не ясно.



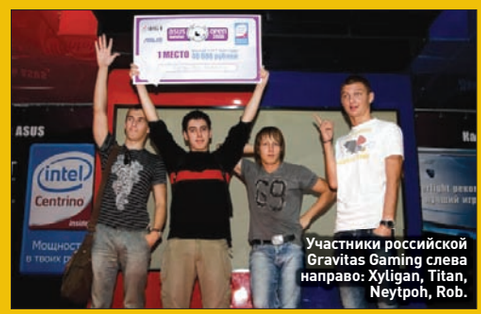
mTw.dk на данный момент самая сильная команда по Counter-Strike 1.6 в мире, но даже это не остановило AMD.



На сайте mTw нет уже ни одного упоминания о бывшем главном спонсоре.

GRAVITAS GAMING БОЛЬШЕ НЕТ

Украинский игрок HoT попал в Gravitas Gaming сразу после ухода из SK и значительно укрепил состав команды в индивидуальном разряде.

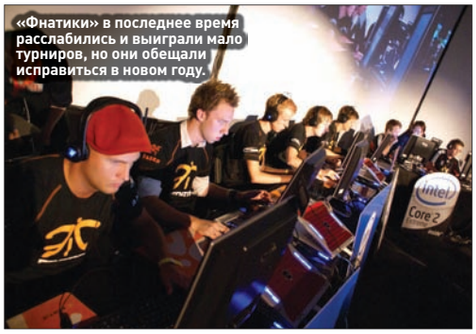


Участники российской Gravitas Gaming слева направо: Xyligan, Titan, Neytpoh, Rob.

Неутешительные новости пришли из стана одной из самых успешных отечественных команд по Warcraft 3: The Frozen Throne – Gravitas Gaming. Ее больше не существует. Руководство команды приняло решение о закрытии проекта, несмотря на то что в 2008 году бойцы Gravitas Gaming добились значительных результатов (что неудивительно, ведь состав был по-настоящему чемпионский: Titan, Xyligan, Rob, elfittaja, ToD, HoT, Sonkie).
Слухи о возможном закрытии команды появились еще в начале осени прошлого года, когда из состава были удалены трое русских игроков: Titan, Xyligan и Rob. Троица хорошо выступала в течение года, но на решение хозяев команды это никак не повлияло. Затем под шумок выгнали финна elfittaja, ну а теперь без работы остались и остальные участники проекта.
Вот как комментирует происходящее один из ключевых игроков Gravitas Gaming украинец HoT: «Прошедший год в Gravitas стал большим шагом для меня, жалко, что все вот так вот закончилось. Я хочу поблагодарить каждого, кто поддерживал нас, и надеюсь, что эта поддержка останется и в будущем». Ему вторит француз ToD: «Хотя я и не пробыл в Gravitas долгое время, могу сказать, что мне действительно нравилось играть с такими ребятами, это очень мотивировало, и я хочу пожелать команде и нам, игрокам, удачи в будущем».
Вот такой неожиданный конец некогда успешного проекта.

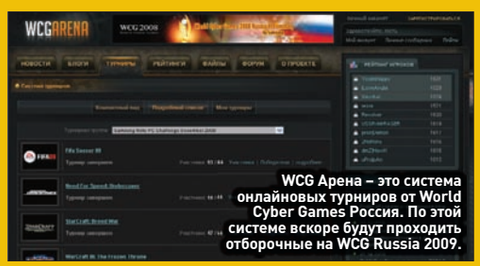
COUNTER-STRIKE-РЕЙТИНГ БОЛЬШОЙ СЕМЕРКИ

DreamHack Winter 2008 – один из самых крупных турниров в мире. Именно в нем и победила SK-Gaming в конце 2008 года, но этого оказалось недостаточно для того, чтобы стать лучшими в мире.


«Фнатики» в последнее время расслабились и выиграли мало турниров, но они обещали исправиться в новом году.

Крупная геймерская организация под названием «Большая семерка», в состав которой входят самые уважаемые и титулованные игроки в «контру» со всего мира, обнародовала итоговый рейтинг команд за 2008 год. Самое большое влияние на него оказали два турнира: DreamHack Winter 2008, где первенствовала SK Gaming, и российский Rekrut Cup, победу в котором одержали датчане из Mortal Team Work. Таким образом, первое место по итогам года осталось за Mortal Team Work, набравшей 585 баллов, хотя ей на пятки уже наступает пятерка SK-Gaming, у которой лишь на шесть баллов меньше – 579. Третье место все-таки сохранила за собой Fnatic с 523 баллами, а сильнейшая команда Польши Meet Your Makers оказалась на четвертом месте с огромным отрывом от бронзовых призеров – 415 баллов. Конечно, всем было бы приятно увидеть в рейтинге и отечественных профессионалов из Virtus.pro, но их достижений в минувшем году оказалось явно недостаточно. Возможно, в 2009 году повезет больше?

SAMSUNG NOTE PC CHALLENGE ЗАВЕРШЕН



WCG Арена – это система онлайновых турниров от World Cyber Games Россия. По этой системе вскоре будут проходить отборочные на WCG Russia 2009.

В финале турнира по StarCraft вновь сошлись Зерги (Notforu) и Терраны (Advokate), и последние оказались сильнее!

Завершился онлайн-турнир, организованный компанией Samsung в поддержку своей новой системы, WCG Арена Samsung Note PC Challenge December 2008. Основными дисциплинами соревнований были Need for Speed Undercover, FIFA 09, StarCraft: Brood War и Warcraft 3: The Frozen Throne. Чемпионом в номинации Need for Speed Undercover прогнозируемо стал MrRASER, который не так давно завоевал титул чемпиона мира по Need for Speed, выиграв World Cyber Games 2008 Grand Final. Вообще, весь пьедестал оккупировали представители клана USSR, за который выступает и MrRASER. Что тут сказать – лучшая команда России!
В турнире по FIFA 09 по какой-то причине не приняли участие сильные игроки, чемпионы турниров серии EA Sporta PinCho Cup Pavjke и Kalinichenko, однако и без их участия матчи получились достаточно интересными. Первое место в итоге досталось Pan, который обошел на финишной прямой своего прямого конкурента Henry.
В стратегических дисциплинах творилось что-то непонятное: в StarCraft победил Advokate, хотя победы все ждали от серебряного призера Notforu. В Warcraft 3 главный фаворит турнира также остановился в шаге от победы – Happy не смог догнать некоего iLoveAnuta и в результате стал лишь вторым.

Победители Samsung Note PC Challenge December
Need for Speed Undercover – USSRxMrRASER
FIFA 09 – uPro-Pan
StarCraft: Brood War – Advokate
Warcraft 3: TFT – iLoveAnuta

Quetz не впервой побеждать в турнирах, однако раньше это были исключительно первенства среди девушек.

РОССИЙСКАЯ «КВАКЕРША» ГРОМИТ ЕВРОПУ

С неожиданным результатом завершился турнир по классической Quake 3 Arena, организованный сайтом quake3duel.eu. Среди большого числа участников была замечена также девушка – российская геймерша Quetz. Конечно, сначала никто не воспринимал ее всерьез: подумаешь, девушка, вылетит в первом же туре – и все. Однако злые языки были жестоко наказаны: Quetz не просто не вылетела в первом туре, она победила во всем турнире! После такого триумфа европейские квакеры должны немного подостыть и запомнить, что Россия давно уже славится своими умелыми игроками в Quake и может даже из хрупкой девушки воспитать настоящую воительницу с «рельсой» в руке.

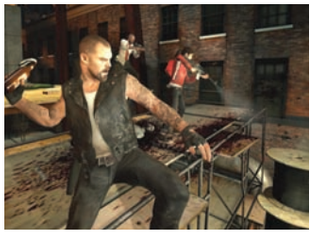
Последним значимым достижением Virtus.pro в 2008 году стала победа на ASUS Autumn Cup 2008.

VIRTUS.PRO: СЕРЬЕЗНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ

В составе самой сильной отечественной команды по Counter-Strike 1.6 Virtus.pro опять перестановки. Было принято решение отказаться от услуг украинских игроков и вновь вернуться к чисто российскому составу. Таким образом, команду покинули сразу три украинских атлета: Zeus, Edward и Kane. На их место были приняты Xenitron, hooch и dingo. Смогут ли «виртуса» выступать так же хорошо, имея в составе сразу двух играющих капитанов: Lex и Xenitron? Честно говоря, крайне сомнительно, что один из этих титанов отечественного киберспорта подчинится другому полностью, так что скоро в команде наверняка произойдут новые перестановки.

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

Лидеры продаж в США и Канаде/декабрь 2008 года



Название игры	Издатель
14–20 декабря	
1. World of Warcraft: Wrath of Lich King	**Blizzard Entertainment**
2. Spore	**Electronic Arts**
3. Left 4 Dead	**Electronic Arts**
4. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
5. Call of Duty: World at War	Activision
6. Fallout 3	Bethesda Softworks
7. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
8. Bejeweled Twist	PopCap
9. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
10. The Sims 2: Mansion and Garden Stuff	Electronic Arts
21–27 декабря	
1. World of Warcraft: Wrath of Lich King	**Blizzard Entertainment**
2. The Sims 2 Double Deluxe	**Electronic Arts**
3. Spore	**Electronic Arts**
4. Left 4 Dead	Electronic Arts
5. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
6. Fallout 3	Bethesda Softworks
7. Call of Duty: World at War	Activision
8. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
9. The Sims 2: Mansion and Garden Stuff	Electronic Arts
10. Bejeweled Twist	PopCap

Лидеры продаж в Великобритании/декабрь 2008 года

21–27 декабря	
1. Football Manager 2009	**SEGA**
2. Call of Duty: World at War	**Activision**
3. Command & Conquer: Red Alert 3	**Electronic Arts**
4. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
5. Spore	Electronic Arts
6. Grand Theft Auto 4	Take-Two Interactive
7. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
8. Fallout 3	Bethesda Softworks
9. Far Cry 2	Ubisoft
10. Left 4 Dead	Electronic Arts
28 декабря – 3 января	
1. Football Manager 2009	**SEGA**
2. Command & Conquer: Red Alert 3	**Electronic Arts**
3. World of Warcraft: Wrath of Lich King	**Blizzard Entertainment**
4. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
5. Spore	Electronic Arts
6. Call of Duty: World at War	Activision
7. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
8. Grand Theft Auto 4	Take-Two Interactive
9. Far Cry 2	Ubisoft
10. Fallout 3	Bethesda Softworks

Конец 2008 года ознаменовался большим количеством громких релизов. Хороших игр было столько, что в чартах даже началась толкучка. Из-за тесноты пострадали все – покупательский спрос рассеялся, и многие достойные проекты получили меньше внимания, чем заслуживали. Продавцы, увидев, что товар залеживается на полках, начали предлагать большие скидки: минус 10, 20 долларов. Уценили не только Tomb Raider: Underworld, но даже Call of Duty: World at War. Вот такая свистопляска. И нет игр – плохо, и много игр – тоже не здорово. По всему ясно: кризис в мире.

В хит-параде продаж царят World of Warcraft и The Sims 2. Все как обычно, будто и не было насыщенной новинками осени. В TOP10 всего две игры, не имеющих порядкового номера и не являющихся сиквелами: Spore и Left 4 Dead. Тревожно за будущее игровой индустрии.

Новинок в декабрьских чартах почти не было. Наконец-то вышла PC-версия Grand Theft Auto 4. В Британии она даже не смогла занять первое место. Америка продемонстрировала еще меньше интереса. Оно и понятно: все, кто не мог представить свою жизнь без очередной части GTA, уже давно прошли эту игру на консоли.

Хорошо покупали Bejeweled Twist. Новая, третья по счету часть казуальной головоломки из жанра «Три в ряд», охотно разбирается дамами. Хочешь, чтобы мама отвлеклась от готовки, а девушка перестала пилить и отвлекать от любимых занятий, купи им Bejeweled Twist. Возможно, и папа заинтересуется.

За чартами присматривал
Иван Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ
Февраль – апрель 2009 года

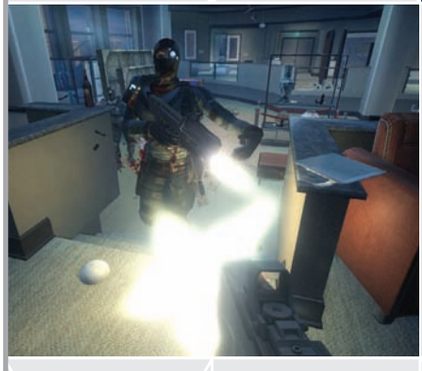
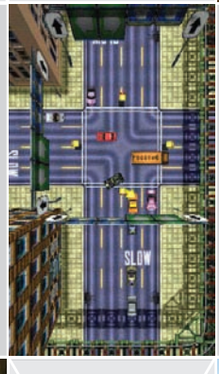
За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет

Название	Жанр	Дата выхода
Aion – Tower of Eternity	MMORPG	II квартал 2009
Alpha Protocol	Action/RPG	II квартал 2009
ANNO 1404	Strategy	II квартал 2009
Battlefield Heroes	**FPS**	**Весна 2009**
BattleForge	Strategy	3 марта 2009
Battlestations: Pacific	Action	II квартал 2009
Bionic Commando	Action	II квартал 2009
Blood Bowl	Sports	II квартал 2009
Burnout Paradise: The Ultimate Box	Racing	3 февраля 2009
Codename: Panzers – Cold War	Strategy	23 февраля 2009
Command & Conquer: Red Alert 3 – Uprising	**Strategy**	**Март 2009**
Company of Heroes: Tales of Valor	**Strategy**	**9 марта 2009**
Damnation	Action	3 марта 2009
Dark Void	Action	II квартал 2009
Demigod	**Strategy/RPG**	**Апрель 2009**
Divinity 2: Ego Draconis	**RPG**	**II квартал 2009**
Dragon Age: Origins	**RPG**	**23 марта 2009**
Dungeon Hero	Action/RPG	II квартал 2009
East India Company	Strategy	27 февраля 2009
Empire: Total War	**Strategy**	**3 марта 2009**
F.E.A.R. 2: Project Origin	**FPS**	**10 февраля 2009**
Grey's Anatomy	Simulation	10 марта 2009
Jumpgate Evolution	Simulation	2 марта 2009
Just Cause 2	Action	I квартал 2009
Monsters vs. Aliens	Action	II квартал 2009
Penny Arcade Adventures – Episode Two	Adventure	I квартал 2009

Название	Жанр	Дата выхода
Prototype	**Action**	**Апрель 2009**
Puzzle Quest: Galactrix	Puzzle	25 февраля 2009
Red Faction: Guerrilla	**Action**	**II квартал 2009**
Rogue Warrior: Black Razor	FPS	2 марта 2009
Saboteur	Action	II квартал 2009
ShellShock 2: Blood Trails	FPS	2 марта 2009
Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper	Adventure	Март 2009
Spore: Galactic Adventures	Simulation	17 марта 2009
Still Life 2	Adventure	Апрель 2009
Stormrise	Strategy	24 марта 2009
Street Fighter 4	**Fighting**	**17 февраля 2009**
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	**FPS**	**Апрель 2009**
The Godfather 2	Action	24 февраля 2009
The Last Remnant	RPG	Весна 2009
The Sims 3	**Simulation**	**20 февраля 2009**
Terminator Salvation – The Videogame	Action	II квартал 2009
This is Vegas	Action	II квартал 2009
Tom Clancy's EndWar	Strategy	3 марта 2009
Tom Clancy's HAWX	Action	3 марта 2009
Velvet Assassin	Action	31 марта 2009
Wanted: Weapons of Fate	Action	24 марта 2009
Warhammer 40.000: Dawn of War 2	**Strategy**	**23 февраля 2009**
Wheelman	**Action**	**16 февраля 2009**
Women's Murder Club: A Darker Shade of Grey	Adventure	8 февраля 2009
World in Conflict: Soviet Assault	**Strategy**	**II квартал 2009**
Zeno Clash	Action	I квартал 2009

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ
Февраль – апрель 2009 года

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	Зима 2008
Armageddon Riders	Targem Games	GFI	Racing	I квартал 2009
Chronostorm. Сибирский рубеж	Ulysses Games	Бука	Strategy	I квартал 2009
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	I квартал 2009
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	I квартал 2009
Jagged Alliance 3	F3 Games	Акелла	Strategy	I квартал 2009
King's Bounty: Принцесса в доспехах	Katauri Interactive	1C	RPG	I квартал 2009
Majesty 2. The Fantasy Kingdom Sim	1C: Ino-Co	1C	Strategy	I квартал 2009
Postal 3	Акелла/Running With Scissors	Акелла	Action	III квартал 2009
Scorpion: Disfigured	B-COOL Interactive	Акелла	Action	I квартал 2009
Аллоды Онлайн	Nival Online	Nival Online	MMORPG	Март 2009
Архивы НКВД: Охота на фюрера	SPLine	Акелла	Adventure	I квартал 2009
Атлантида	World Forge	Руссобит-М	Strategy	III квартал 2009
Бельтион: Свод равновесия	Rostok-Games	Новый Диск	Action/RPG	I квартал 2009
Даша Васильева: Личное дело женщины-кошки	CreativeDream Studio	Акелла	Adventure	I квартал 2009
Евгений Онегин	Dreamlore Games	Акелла	Adventure	I квартал 2009
Империя: Смутное время	Lesta Studio	1C	Strategy	II квартал 2009
Мародер	Апейрон	Бука	Strategy/RPG	I квартал 2009
Морской охотник	Акелла	Акелла	Simulation	I квартал 2009
Московский водила	ArtyShock	Акелла	Racing	I квартал 2009
Мушкетеры возвращаются	IceHill	Акелла	Action/RPG	I квартал 2009
Петька 9. Пролетарский гламурЪ	Сатурн-плюс	Бука	Adventure	I квартал 2009
Предтечи	Deep Shadows	Руссобит-М/Play Ten	FPS	Март 2009
Приключения капитана Блада	1C: Морской Волк	1C	Action/RPG	2009
Сердце вечности	UDC-games	Новый Диск	Action/RPG	I квартал 2009
Тарас Бульба	Burut CT	GFI/Руссобит-М	Action/RPG	I квартал 2009

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
						1
		4 **ПЛЯШУЩИЕ ЧЕЛОВЕЧКИ** В 2000 году Electronic Arts выпустила The Sims, как позже оказалось, самую покупаемую компьютерную игру всех времен.	5	6		
9	10 **ВСЕМ БОЯТЬСЯ!** Злая девочка Альма ищет метких друзей. Подробности – в шутере F.E.A.R. 2: Project Origin. В России игру издает «Новый Диск».	11	12 **НЕ НАЗЫВАЙТЕ ЕГО КЛИФФИ!** Клифф Блежински, самый модный гейм-дизайнер и один из создателей Unreal и Gears of War, отмечает свой 34-й день рождения.		14	15 **ЗВЕЗДНЫЙ ШУТЕР** В 1995 году компания LucasArts выпустила Star Wars: Dark Forces, первый FPS, действие которого разворачивалось во вселенной «Звездных войн».
16 **КОРОЛЕВЕ КВЕСТОВ – 56** Роберта Уильямс, гейм-дизайнер на пенсии, известная фэнам адвенчур по серии King's Quest, задует 56 свечей на праздничном торте.		18 **ПЕРВЫЙ БАН GTA** Одиннадцать лет назад в Бразилии была запрещена аркада Grand Theft Auto – больно уж жестока. Нарушителей штрафовали на 8600 баксов.		20 **НАШЕСТВИЕ СИМОВ** Международный праздник девушек-геймеров – The Sims 3 в продаже. Мальчикам, кстати, тоже не зазорно ознакомиться с лучшим симулятором жизни.	21	22
23 **ПОВТОРНЫЙ УДАР МОЛОТОМ** Любишь орков с пушками и хорошие стратегии, не пропусти Warhammer 40.000: Dawn of War 2. Впрочем, такую игру нельзя проигнорировать.		26				

10 Sim-фактов,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

Текст: Иван Гусев

The Sims принадлежат пять рекордов, занесенных в «геймерское издание» Книги рекордов Гиннесса. Среди них «Самая успешная симулятор-серия» и «Самая продаваемая компьютерная игра всех времен». Тираж The Sims составляет 16 миллионов копий. Это в 100 раз больше, чем планировал продать издатель – Electronic Arts.

Когда страшный пожар уничтожил дом гейм-дизайнера Уилла Райта (Will Right), создателю серии SimCity пришлось переехать и заново обустраивать свой быт. Планируя, что куда поставить в новом жилище, Уилл неожиданно додумался до игры – симулятора жизни.

В The Sims: Vacation можно купить игру SimMars. Эта стратегия разрабатывалась студией Maxis в конце 90-х годов XX века. SimMars была посвящена колонизации Красной планеты. Ее разработка велась параллельно с The Sims, но была прекращена, поскольку потребовались люди для Sims-дополнений.

В The Sims можно завести дворецкого, который здорово помогает по хозяйству. Зовут его Альфред – как полагают, в честь дворецкого Бэтмена. Кстати, если купить мини-бар, то Альфреда можно застукать за тайной «дегустацией» хозяйского алкоголя.

В 1997 году студия Maxis выпустила Streets of SimCity – свою первую и последнюю гоночную игру. Это один из немногих проектов компании, в работе над которым не участвовал Уилл Райт. Также это последняя игра, разработка и релиз которой не согласовывались с издательством Electronic Arts.

Белла Гот – самый загадочный герой серии The Sims. В первой части она живет с мужем Мортимером и дочерью Кассандрой, рожает сына Александра, однако в The Sims 2 ее уже нет. Судя по намекам разработчиков, Белла похищена инопланетянами. Кое-кто полагает, что Гот убита и ее тело спрятано.

Кинокомпания 20th Century Fox собирается экранизировать The Sims. Действие картины будет разворачиваться в милейшем городке Плезантвью, все жители которого что-то скрывают. Новосел Энди понимает, что угодил в компьютерную игру, а всеми событиями в Плезантвью руководят миллионы геймеров...

Если чтишь десять заповедей, ни в коем случае не жени сима со стремлением к романтике! Иначе он не будет счастливым. Или будет, однако для этого симу придется регулярно изменять жене или мужу. Разве это правильно?

Вертолетный симулятор SimCopter стал самой критикуемой игрой студии Maxis. Один из дизайнеров проекта – Жак Сервин (Jacques Servin) напроказничал с кодом. В результате в SimCopter можно было увидеть обнаженных по пояс мужчин. Соски парней светились, как посадочные огни аэродромов.

В The Sims можно обмануть смерть. Член семьи может упросить Смерть не забирать дорогого человека. Если Смерть в хорошем настроении, она предложит сыграть в кости или в камень-ножницы-бумага. Повезет – сим останется жить. Но помни: утонувшего Смерть не отдает никогда!

RIDE TO HELL

ТЕКСТ:
АЛЕКСАНДР КАНЫГИН

Эта картина стоит перед глазами: сотрудники Deep Silver сидят на заднем дворе в шатких пластиковых креслах, пьют пиво и обсуждают, как можно сделать одновременно оригинальную и хитовую игру. Это определенно должен быть клон GTA, в один голос твердят разработчики, но как же тут быть с оригинальностью? После многочасовых споров кому-то в голову приходит светлая мысль: «А давайте заменим машины мотоциклами!» Предложение кажется вполне свежим, и вдохновленные творцы начинают фонтанировать идеями: чопперы, это обязательно должны быть чопперы с длинными рулевыми вилками и тоннами хрома! И перенесем место действия в 60-е годы прошлого века – американцы так любят свою историю! Обязательно должны быть байкерские драки, ведь байкеры только и делают, что гоняют на мотоциклах, хлещут пиво и дерутся! Не забудьте хиппи, добавляет кто-то, и в общем гаме последнее предложение тоже записывают в список фичей будущей «экшен-игры с открытым живым миром».

ГОРЫ, НЕБО, ПЕСОК

Устроить демонстрацию игры прессе Deep Silver решает в национальном парке Joshua Tree. Больше всего здешние пейзажи похожи на ранние декорации фильма «Кин-дза-дза»: километры унылого песка с редкими пучками каких-то колючих серых растений. Роль пепелацев выполняют цистерны с питьевой водой и жилые вагончики не то хиппи, не то наемных убийц в изгнании. Среди кактусов и гор современные компьютеры выглядят диковато, тем не менее на экранах мониторов появляется вступительная заставка, и наше знакомство с Ride to Hell начинается.

Главный герой игры ветеран войны во Вьетнаме Рэй Камински (Ray Kaminsky) возвраща-

РАЗВЕДКА БОЕМ

ется в родные Штаты. Его встречает настоящая Америка 60-х: движение хиппи, наркобароны, байкерские банды, культ свободной любви... Deep Silver, как водится, уверяет нас, что именно так все и выглядело: бары, неповоротливые автомобили на дорогах, музыка по радио, брюки клеш, бакенбарды и даже нелепые галстуки бизнесменов точно соответствуют своим реальным прототипам (кажется, об этом же говорили создатели Mafia, GTA и The Godfather). Рэй немедленно организовывает собственную группировку Devil`s Hand и начинает борьбу с другими бандами за территорию. Новые закусочные, забегаловки, заправки означают больше очков «респекта» (местный аналог денег). Чем выше этот параметр, тем лучшие байки мы сможем себе позволить, лучших людей нанять в банду, лучших подружек держать при себе. А вот тут самое интересное: если ты ждешь классических миссий в духе «убей плохого парня, забери его мотоцикл, а потом и весь подконтрольный район», ты ошибаешься. И мы ошибались, так как в планах разработчиков чуть ли не на первом месте значится отыгрыш роли или, точнее, «отыгрыш окружения». Истинный байкер, оказывается, должен получать наслаждение от бесконечных дорог и горизонтов с силуэтами гор и закатом. «Мотоцикл – это часть главного героя, – рассказывает нам продюсер игры, – поэтому мы много времени уделяем путешествиям на нем». Словно в подтверждение этих слов он демонстрирует одну из доступных миссий: герой знакомится с дочкой богатого мафиози Зузу (Zuzu), сажает ее на мотоцикл и мчит в неизвестную даль. Нет-нет, снова неверно. Чтобы сфотографировать! Девушка (словно сошедшая с американских агитационных плакатов красотка в джинсовых шортах, ковбойской шляпе и сапогах-казаках) охотно позирует, позже с помощью этих фото мы сможем шантажировать ее папочку или порадовать друга, отправив ему снимки с помощью специальных мультиплеерных функций Ride to Hell.

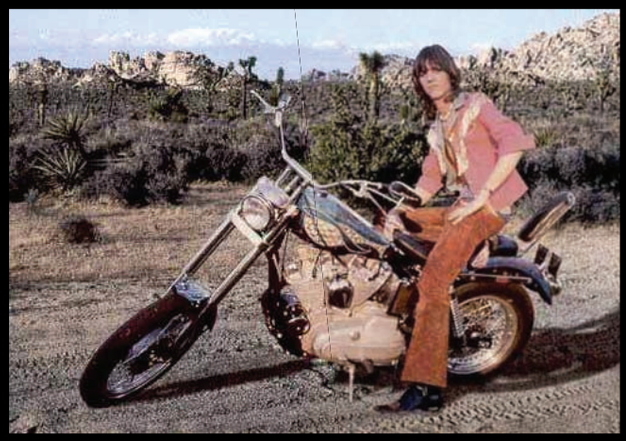
БЕСПЕЧНЫЙ ЕЗДОК

Чтобы еще больше передать атмосферу времени «sex, drugz, rock-n-roll», сценаристы приготовили несколько заданий, связанных с перевозкой или даже употреблением специфических средств. Например, бармен одного из ресторанов предлагает нам собрать грибы, при этом, как только поднимаешь хоть один, окружающая действительность плывет, расцвечивается всеми цветами кислотной радуги, а за кадром начинает играть что-то сильно напоми-

Не верь хиппи, который рассказывает о мире во всем мире. На самом деле это переодетый наркобарон.

ЗАГАДОЧНАЯ СМЕРТЬ ГРЭМА ПАРСОНА

Joshua Tree не зря считается легендарным местом. Помимо марсианских пейзажей, невероятных гор и неба, до которого, кажется, можно достать рукой, сюда каждый год совершают паломничества поклонники певца Грэма Парсона (Gram Parson). Исполнитель кантри, автор песен, гитарист и пианист скончался 19 сентября 1973 года в возрасте 26 лет в комнате номер 8 отеля Joshua Tree Inn. Согласно популярной легенде, друзья музыканта кремировали его тело в пустыне. На этой истории основан фильм «Похищение Парсонса» (Grand Theft Parsons), снятый в 2003 году. Отель и комната существуют и сейчас, причем обстановка мотеля осталась той же, что и 36 лет назад.



Настоящий лирический герой просто обязан созерцать закаты в одиночестве.

Пока неясно, появится ли в игре модная сейчас возможность оформлять собственное жилище. Зачем это покорителю дорог?

Галлюцинации, галлюцинации... Интересно, в скольких странах эту игру запретят?

ДЕТИ ЦВЕТОВ

Молодежное движение хиппи зародилось в 1960-е годы в США как протест против пуританской морали некоторых протестантских церквей. «Дети цветов» пропагандировали идеи свободной любви и пацифизм. Один из самых известных лозунгов хиппи звучал так: «Make love, not war!»

Считается, что впервые слово «хиппи» прозвучало в передаче одного из нью-йоркских телеканалов, где так была названа группа молодых людей в майках, джинсах и с длинными волосами, протестующих против вьетнамской войны. Телевизионщики сознательно использовали термин hippie в этом случае, намекая на претензии намеренно плохо одетых демонстрантов, пришедших из пригородов Нью-Йорка, быть hips (здесь обыгрывается сленговое выражение to be hip – «быть в курсе», «быть "мировым"»).

ГЕРОЯ ВСТРЕЧАЕТ НАСТОЯЩАЯ АМЕРИКА 60-Х: ДВИЖЕНИЕ ХИППИ, НАРКОБАРОНЫ...

А вот и гараж. Все гениально и просто.

Изменить внешний вид своего альтер-эго, увы, нельзя. Привыкай быть перманентно небритым мачо.

ЧОППЕРЫ

Слово «чоппер» произошло от английского chop – «рубить» или «отсекать лишнее». У этого вида мотоциклов убирается все, что может мешать движению по шоссе: переднее крыло и передний тормоз, глубокое заднее крыло. Ставится высокий удобный руль (Ape Hangers), спинка (Sissy Bar), специальные вынесенные вперед подножки для ног мотоциклиста. Неизменными атрибутами чоппера также являются задний «каток» (широкое колесо маленького диаметра), рама без амортизаторов, бензобак типа «капля». И конечно, хром! Много хрома. Впервые чопперы появились в США в 1950-х годах. Поначалу их делали энтузиасты на базе серийных мотоциклов «Харлей-Дэвидсон».

Нужны комментарии? Это просто подружка Рэя.

Города пока выглядят пустыми. Однако нас клятвенно заверили в том, что в релизе на улицах будет бурлить жизнь.

нающее трек The Beatles «Lucy in the Sky with Diamonds». В другой миссии Рей наведывается к старому фронтовому товарищу, и тот просит друга перевезти пакет с белым порошком. Неудивительно, что получателем ценного груза оказался хиппи, живущий в настоящем поселении «детей цветов» (Deep Silver гордится аутентичностью окружения, мы же хлопаем глазами: не особенно популярные в нашем климате поселки из домиков-вигвамов все еще можно встретить в США).

Ну а где пистолеты, дробовики, автомат Томпсона? Нам не терпится устроить пальбу на какой-нибудь тихой улочке. Ничего этого нет: разработчики игры про байкеров вообще отказались от убийств! В кабацкой драке или разборке с членами других группировок можно использовать собственные руки и ноги, нож, биту, небольшой топор, однако поверженный противник, пропустив несколько ударов, всего лишь отправляется в глубокий нокаут, не более. В демонстрируемой версии игры лихая битва выглядела следующим образом: Рэй и его противник встали друг напротив друга и начали обмениваться ударами. Как принято в файтингах, удары бывают обычные, медленные, но сильные или могут быть объединены в комбо-связки. Остальные члены банд выстроились кружком и принялись дружно проигрывать анимацию «одобрительное размахивание руками», проще говоря, всячески нас подбадривать. Выиграв бой и нажав определенную кнопку, мы отправляем несчастного в мусорный бак – возможны варианты «разбить головой стекло», «эффектно швырнуть на барную стойку» и т.п. Никаких расправ в духе The Godfather не предвидится.

А ЗДЕСЬ МЫ ДОБАВИМ БАХРОМУ

Как байкерская игра может обойтись без собственной мастерской? Кастомизация мотоцикла – одна из важнейших деталей Ride to Hell. Причем со стороны все выглядит невероятно просто и эффектно. Видел когда-нибудь передачу American Chopper? Похоже.

Каждый байк состоит из нескольких деталей, которые становятся доступны по мере прохождения игры и увеличения собственного влияния. Топливные баки, вилки, колеса, разная мишура – их миллион, и примерно к середине игры можно будет создать совершенно уникальный мотоцикл (и опять-таки передать его друзьям-знакомым посредством онлайн-сервисов). Скорость или прочность здесь не так важны, как внешний вид будущего железного спутника: всего за несколько секунд можно создать любой из существующих в мире байков. Возможность раскрасить каждую деталь на свой вкус прилагается.

Само собой, в игре уже существуют копии самых известных «харлеев» и прочих «индиано». Их можно коллекционировать и хранить в виртуальном гараже.

В ТИХОМ ОМУТЕ

Заявленные пешие миссии и задания на автомобилях Deep Silver пока не демонстрирует, как и не раскрывает сюжетных тонкостей. Есть предположение, что нас ждут не только открытые столкновения с другими группировками, но и внутренние разборки в собственной Devil`s Hand. Быть может, кто-то из ее представителей попробует занять место Рэя Камински? **PG**

ASUS Autumn Cup 2008

ОСЕННЯЯ ОТТЕПЕЛЬ

ТЕКСТ:
ВИКТОР «PROZED» БАРДОВСКИЙ

Вот и подошел к концу очередной, осенний сезон соревнований в рамках кубка ASUS под названием ASUS Autumn Cup 2008. Мероприятие в очередной раз возмужало – призовой фонд составил внушительные 1 000 000 рублей, количество участников перевалило за 10 тысяч, а турнирных дисциплин было целых восемь! Соревнования проводились по Counter-Strike 1.6 5x5 среди профессионалов, Counter-Strike 1.6 5x5 среди любителей, Counter-Strike 1.6 5x5 среди девушек, Quake 3 Arena 1x1, Quake 3 Arena 2x2, Quake 3 Arena 4x4, Call of Duty 4, Warcraft 3: Defense of the Ancients 5x5.

ГЛАВНОЕ БЛЮДО

Традиционно центральным событием осеннего кубка ASUS стал турнир по Counter-Strike 1.6, в котором приняли участие абсолютно все лучшие команды СНГ по «контре». Соревнования были разделены на три класса: профессионалы, любители и женский дивизион.

Среди профессионалов явными фаворитами считались московские знаменитости из Virtus.pro, но конкуренцию им могли составить и украинцы из Amazing Gaming или eXplosive, и столичная EYEsports. Однако «виртуса» довольно быстро развеяли все сомнения – прошли по турнирной сетке, как горячий нож сквозь масло. Единственной более-менее напряженной игрой Virtus.pro можно назвать матч против tp.uSports в полуфинале турнира. Сначала вперед вырвались «виртуса» – одолели оппонентов со счетом 19:16 по раундам на de_train, затем настал черед tp.uSports взять реванш – 17:19 по раундам на de_nuke. Таким образом счет сравнялся, но последнюю точку в этой встрече все-таки поставила Virtus.pro – 16:13 на de_dust2. Финальную игру VP выиграла у Amazing Gaming довольно легко (2:0 по картам) и завоевала очередной титул чемпионов. Серебряными медалистами стали украинцы из Amazing Gaming, а бронзу взяли опять же украинцы из eXplosive.

Среди любителей страсти кипели не меньше, чем в турнире профессионалов, – на победу претендовали сразу все команды-участницы, ведь их имена еще никогда не упоминались среди чемпионов крупных турниров, и результат может быть каким угодно. Однако везет всегда сильнейшим, и таковыми на этот раз стали парни из клана T44, которые в финале победили пятерку SP в драматическом поединке. Первую карту T44 выиграла легко – 16:4 на de_nuke, а вот на второй всем пришлось изрядно попотеть и понервничать. Итоговый счет сражения на de_inferno 25:21 в пользу T44, и это при том, что обычная игра ведется до 16 выигранных раундов! Уровень мастерства обеих команд действительно заслуживает уважения. Третье место на этот раз покорилось клану «КОМЕТА».

Напоследок организаторы приберегли самое пикантное блюдо – женский турнир по Counter-Strike! Соревнования собрали целых шесть команд, среди которых, конечно, были и самые известные отечественные снайперши forZe.Ladies во главе с Пачеллой. Именно им и пророчили победу, однако на этот раз эксперты горько ошибались: в финале forZe.Ladies была повержена Shara.Bros с раз-

громным счетом 2:0 по картам. Как такое могло произойти, спросят те, кто внимательно следит за событиями российского киберспорта, ведь forZe.Ladies, она же Megapolis, она же Platinum, не проигрывала в России уже много лет? Ответ тут может быть только один: forZe.Ladies расслабилась сверх меры после удачного выступления на Electronic Sports World Cup 2008, где заняла почетное четвертое место, и прохлопала появление достойного конкурента в России. Хотя конкуренция всегда способствует повышению качества игры, что не может не радовать!

QUAKE WARS!

Настоящий подарок преподнесли организаторы фанатам старой доброй третьей «кваки». Сразу три турнира в рамках одного кубка ASUS – такого не было уже несколько лет. Поэтому собрались все самые именитые игроки, и даже те, кто прекратил участвовать в турнирах давным-давно, не смогли устоять перед соблазном попробовать свои силы вновь. В индивидуальном разряде всех переиграл белорусский спортсмен Cypher. Этот геймер, несмотря на юный возраст, является настоящим ветераном, за плечами которого сотни турниров, и ветеранский багаж помогает ему побеждать даже в самых непростых ситуациях. В финале он расправился с Zeus, который более известен в России как Jibo. Шансы на победу у Jibo были, но небольшие – белорус все время оказывался на шаг впереди своего оппонента, об этом красноречиво говорил счет: 8:6 на ztn3tourney1, 26:22 на q3tourney4. Третье место занял игрок новой школы Question.

В парных соревнованиях опять-таки отличился Jibo, который в паре с Зиличем камня на камне не оставил от своих соперников. Серебряными медалистами стали LaMz, а бронзовыми TBA. В командном турнире 4x4 первое место опять было за Jibo и компанией – команда, в составе которой помимо Jibo играли Question, Killmas и Зилич, победила в финальном матче с огромным преимуществом и по праву стала сильнейшей на ASUS Autumn Cup 2008. Второе место досталось TBA, третье – петербуржцам из Impulse7.

ИГРЫ НЕ ДЛЯ ВСЕХ

Несколько особняком от «классических» дисциплин серии ASUS Cup стояли Warcraft 3: Defense of the Ancients и Call of Duty 4. Несмотря на это, соревнования в данных дисциплинах собрали огромное количество людей, а смотреть на матчи было не менее интересно.

Более 30 команд сражались за победу в Warcraft 3: DotA, однако чемпионами уже в который раз стали представители клана Rush3D. В финальном поединке они сошлись с не менее уважаемым украинским проектом DTS.chatix. Но силы явно были не равны – россияне на голову превосходили своих украинских коллег. Третье место завоевал клан XoxaTeam, который до того не отличался хорошими выступлениями на крупных турнирах.

Среди любителей Call of Duty произошли интересные изменения – чемпион ASUS Summer Cup 2008 Team Im неожиданно проиграла Advance Team и завоевала лишь серебряные медали. Третье место досталось белорусской команде S.BY.CosmosTV.

СЕЗОН 2008 ЗАВЕРШЕН

Вот таким он был, ASUS Autumn Cup 2008 – последний турнир уходящего года. Что будет с серией турниров ASUS в будущем году, пока не ясно. Радует то, что на официальном сайте уже сейчас висит анонс зимнего сезона ASUS Cup, который состоится в последние выходные февраля. Турнир опять соберет тысячи фанатов и сотни профессиональных игроков для того, чтобы разрешить ежегодный спор – кто станет первым чемпионом ASUS Cup в 2009 году?

Rush3D – лучшая в России по Warcraft 3: DotA по версии ASUS Autumn Cup 2008.

Advance Team – триумфатор турнира по Call of Duty 4.

Победитель турнира по Quake 3 Arena 4x4 – Razer.

Virtus.pro снова на коне! Однако этот турнир стал последним для данного состава: три украинских геймера были уволены из команды.

«Контре» все возрасты покорны!

ASUS Autumn Cup 2008 отгремел. Каким будет турнир нового, 2009 года? Оставайся с нами, и ты все узнаешь.

На турнире показывали чудо технического прогресса от компании ASUS.

Результаты ASUS Autumn Cup 2008 по Counter-Strike 1.6 5x5 среди профессионалов

1-е место
Virtus.pro (Россия)
150 000 рублей
2-е место
Amazing Gaming (Украина)
90 000 рублей
3-е место
eXplosive (Украина)
60 000 рублей

Результаты ASUS Autumn Cup 2008 по Counter-Strike 1.6 5x5 среди любителей

1-е место
T44 (Россия)
45 000 рублей
2-е место
SP (Россия)
30 000 рублей
3-е место
KOMETA (Россия)
20 000 рублей

Результаты ASUS Autumn Cup 2008 по Counter-Strike 1.6 5x5 среди женщин

1-е место
Shara.bros (Россия)
20 000 рублей
2-е место
forZe.Ladies (Россия)
15 000 рублей
3-е место
Don't Stop (Россия)
10 000 рублей

Результаты ASUS Autumn Cup 2008 по Quake 3 Arena 1x1

1-е место
Cypher (Белоруссия)
10 000 рублей
2-е место
Jibo (Китай)
6000 рублей
3-е место
Question (Россия)
4000 рублей

Результаты ASUS Autumn Cup 2008 по Quake 3 Arena 2x2

1-е место
BmuK.Power (Россия)
20 000 рублей
2-е место
LaMz (Россия)
15 000 рублей
3-е место
TBA (Россия)
10 000 рублей

Результаты ASUS Autumn Cup 2008 по Quake 3 Arena 4x4

1-е место
Razer (Россия)
20 000 рублей
2-е место
TBA (Россия)
15 000 рублей
3-е место
Impulse7 (Россия)
10 000 рублей

Результаты ASUS Autumn Cup 2008 по Warcraft 3: DotA

1-е место
Rush3D (Россия)
45 000 рублей
2-е место
DTS.chatix (Украина)
30 000 рублей
3-е место
XoxaTeam (Россия)
20 000 рублей

Результаты ASUS Autumn Cup 2008 по Call of Duty 4

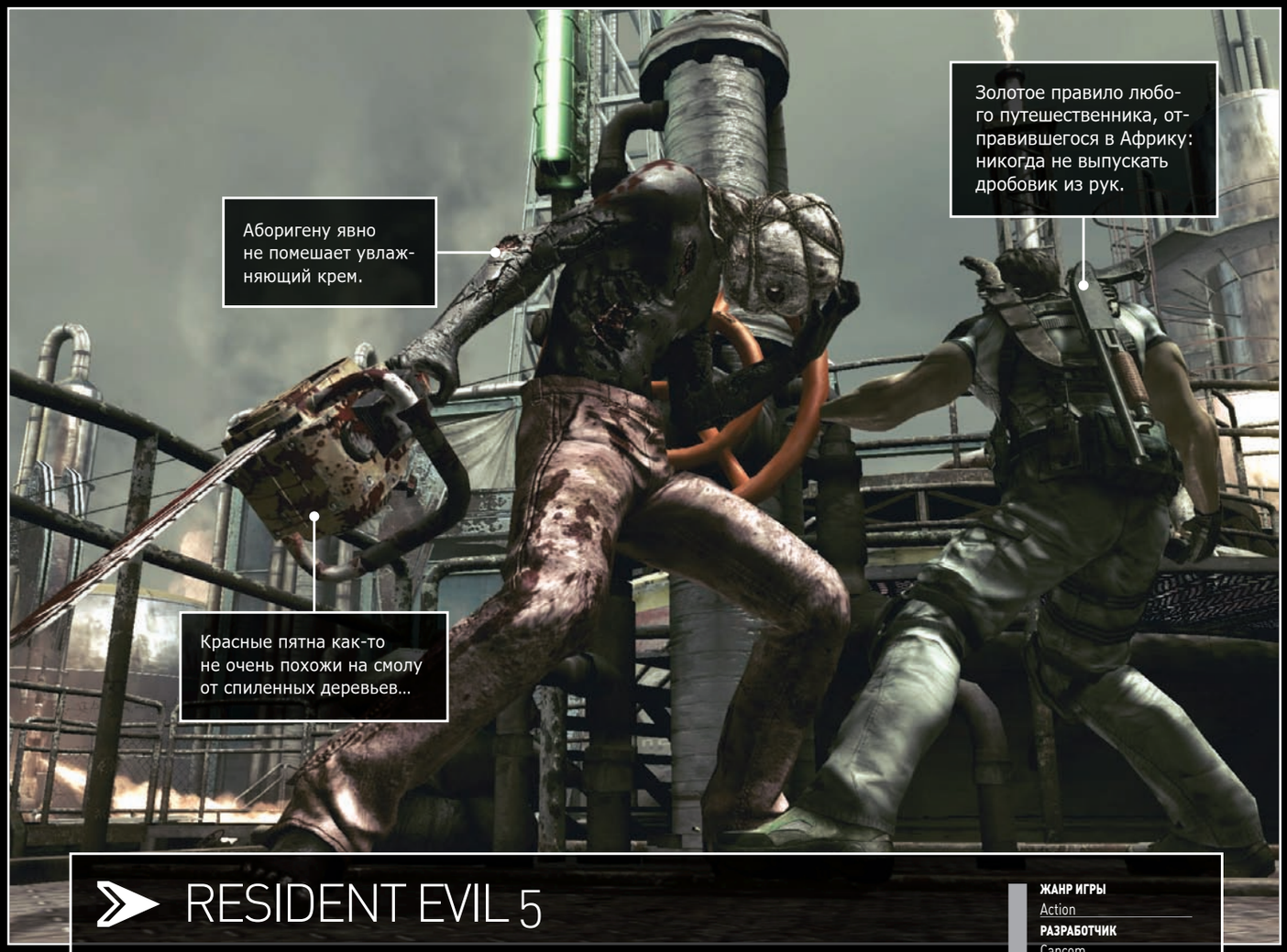
1-е место
Advance Team (Россия)
45 000 рублей
2-е место
Team Im (Россия)
30 000 рублей
3-е место
S.BY.CosmosTV (Украина)
20 000 рублей PG

ТЕКСТ: РОМАН ЕПИШИН

TRINE

Авторы шутера Shadowgrounds решили сменить мрачные фантастические декорации на яркие сказочные пейзажи. Платформер Trine забросит нас в очередное фэнтезийное королевство, благополучному существованию которого угрожает вселенское зло. Классическое трио – верзила-воин, хитрый маг и ловкий вор – должно истребить всю нежить и навести в здешних краях порядок. Разработчики делают ставку на правдоподобную физику, которая активно используется в сражениях и при решении разнообразных головоломок.

ЖАНР ИГРЫ
Action
РАЗРАБОТЧИК
Frozenbyte
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
trine-thegame.com
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2009 года
МЫ ПИСАЛИ
Не писали



RESIDENT EVIL 5

ЖАНР ИГРЫ
Action
РАЗРАБОТЧИК
Capcom
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.residentevil.com
ДАТА ВЫХОДА
13 марта 2009 года
МЫ ПИСАЛИ
Не писали

Сколько ни бьются отважные борцы с биологическим злом, искоренить зомби и разномастных мутантов все никак не получается. В этот раз очаг заражения обнаружился в Африке, куда незамедлительно отправился хорошо знакомый поклонникам сериала герой Крис Редфилд. В пятой части разработчики обещают «научить игроков бояться дневного света так же, как они боялись темноты». Кроме того, они гарантируют ураганные перестрелки, погони, взрывы и, конечно же, богатый арсенал. Ужастик превращается в забойный экшен, почему бы и нет?

ПЛАН НАСТУПЛЕНИЯ 2Х2
ТРЕБУЙТЕ ТЕЛЕКАНАЛ 2х2 У КАБЕЛЬНОГО ОПЕРАТОРА ГОРОДА!
Санкт-Петербург
Архангельск
Северодвинск
Мытищи
Москва
Тверь
Королев
Ярославль
Балашиха
Ногинск
Электросталь
Орехово-Зуево
Подольск
Жуковский
Ижевск
Пермь
Тула
Ниж.Новгород
Старый Оскол
Балаково
Казань
Саратов
Ростов-на-Дону
Тольятти
Самара
Волгоград
Волжский
Челябинск
Ставрополь
Оренбург
Омск
Томск
Красноярск
Новосибирск
Барнаул
Ангарск
Хабаровск
Владивосток
Уссурийск
2Х2
WWW.2X2TV.RU
реклама

STREET FIGHTER 4

Файтинги на PC гость нечастый, и тем приятнее решение Capcom выпустить новую Street Fighter не только на консолях. Игра создается в лучших традициях самой успешной части сериала Street Fighter 2 и содержит множество знакомых поклонникам персонажей. В их числе Чан-Ли, Кен, Рю, Вега и др. Интересно, что при полностью трехмерной графике бойцы во время драки перемещаются как в старых 2D-файтингах. С разных сторон их демонстрируют только на повторах и во время выполнения суперприемов. Похоже, нас ждет старый добрый файтинг на новом, технологичном движке. Лучше не придумаешь!

ЖАНР ИГРЫ
Fighting
РАЗРАБОТЧИК
Capcom
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.streetfighter.com
ДАТА ВЫХОДА
2009 год
МЫ ПИСАЛИ
Превью в №9(57)

Такие очки «за 500 долларов» принц Горо сломал у Джонни Кейджа в первом фильме по мотивам Mortal Kombat.

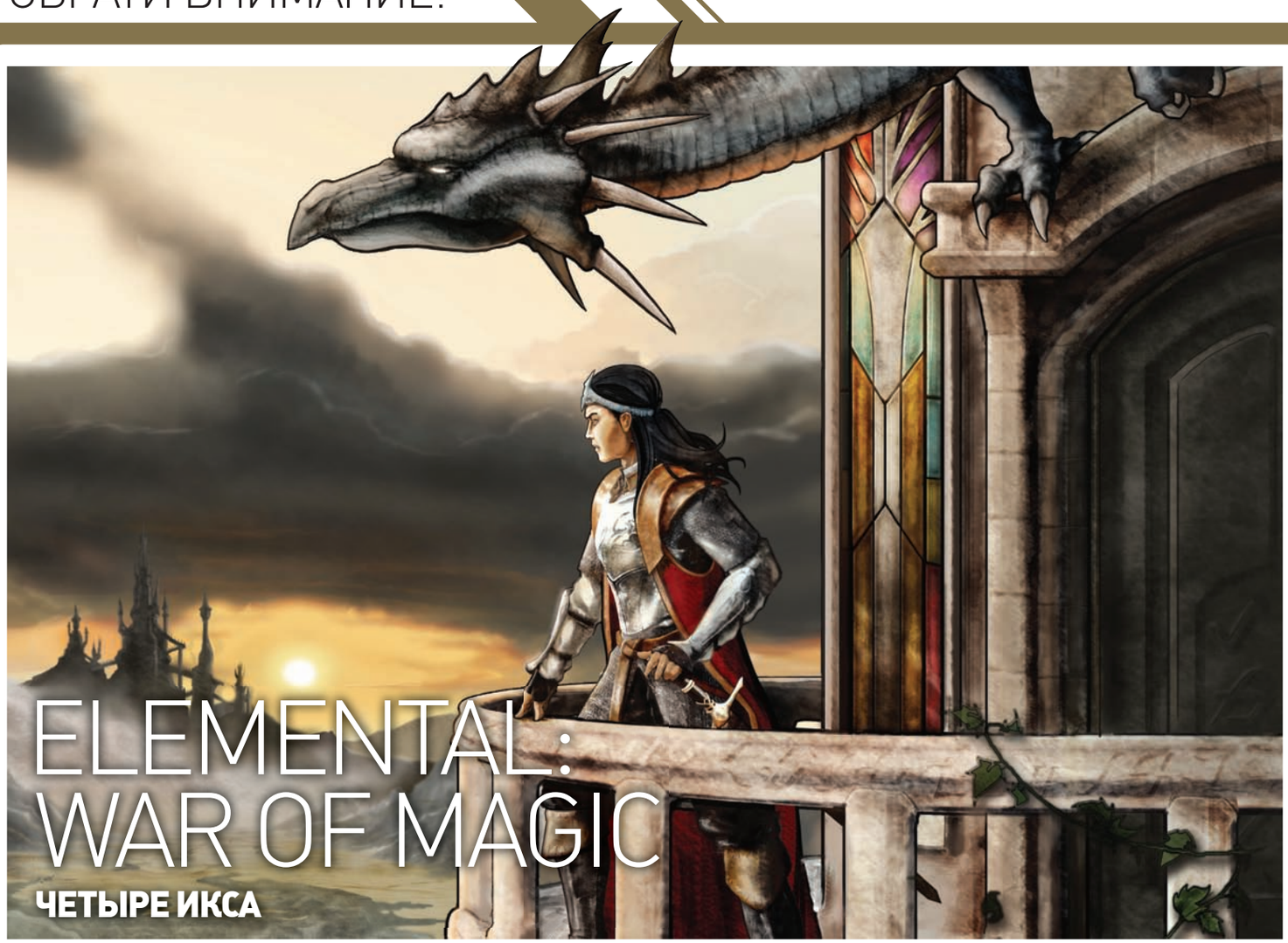
Там, где Нюкем, там и оголенные женские прелести – закон.

DUKE NUKEM FOREVER

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
3D Realms
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.3drealms.com/duke4
ДАТА ВЫХОДА
Не объявлена
МЫ ПИСАЛИ
Спецтема в №5 (05)

Спустя 12 лет после первого упоминания о Duke Nukem Forever об игре известно удручающе мало. Авторы трижды начинали работу с чистого листа: удастся ли им довести дело до конца на этот раз, пока не ясно. Последняя версия «Дюка» строится на значительно модифицированном движке Unreal Engine второго поколения. Согласно сюжету, герой «ушел в отставку» и открыл казино в Лас-Вегасе. Однако бизнесу помешало очередное вторжение пришельцев, опрометчиво атаковавших игорный дом самого брутального героя мира электронных развлечений.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ ЛАРИЧКИН



ELEMENTAL: WAR OF MAGIC

ЧЕТЫРЕ ИКСА

ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Stardock Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Stardock Entertainment
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Брэд Уорделл (Brad Wardell), глава Stardock Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.elemental-game.com
ДАТА ВЫХОДА
Февраль 2010 года

Брэд Уорделл (Brad Wardell), человек-звездолет, мог бы стать фигурой уровня Уилла Райта (William Wright) или Питера Молине (Peter Molyneux), если бы работал на корпорации разряда Electronic Arts или Microsoft. Но он вместе со своими сподвижниками трудится во славу независимых разработчиков, а с недавних пор маленьких, но гордых издателей.

Список деяний Брэда впору вывешивать в зале игровой славы. В 1994 году он выпустил Galactic Civilizations для «мертвой операционки» OS/2. Не отчаялся и переключился на программы для Windows. Представил ремейк своего проекта для популярной системы от Microsoft в 2003 году, чем заслужил уважение геймеров. Издал в 2006-м сиквел практически без защиты и продал его нестыдным тиражом. Затем написал знаменитый «Билль о правах игрока». Еще в 2005-м решился купить права на Master of Magic и получил от ворот поворот. А в 2010 году собрался издать проект по мотивам Master of Magic, Civilization и Alpha Centauri от Сида Мейера (Sid Meier), своей же Galactic Civilizations и других хитов...

НА ЛИЦО УЖАСНАЯ...

То ли наглец, то ли революционер нисколько не смущается критики: его новая игра Elemental: War of Magic настолько неприглядна в плане графики, что даже истые фанаты пошаговых стратегий морщат нос. Мы и вовсе недоумеваем. Уорделл заявляет, что скриншоты демонстрируют лишь общий стиль, а к качеству почти не имеют отношения – дескать, еще годик оптимизации и все будет в ажуре. Причем программу запустят как гордые владельцы хай-энд-компьютеров, так и обладатели «пишущих машинок». Первые, особенно пользователи 64-битных ОС, останутся как минимум довольны увиденным, а как максимум в хорошем смысле потеряются в созданных для 64 битов картах – они будут гораздо больше по размеру, чем обычные.

...ДОБРАЯ ВНУТРИ

Но вообще-то дискутировать насчет графики – гиблое дело, сам все видишь. Лучше уж поговорить о геймплее. Elemental – 4X-стратегия. То бишь игра, завязанная на eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate. Исследуй, расширяйся, эксплуатируй, истребляй – короче говоря, занимайся чем хочешь, сам выбирай стратегию развития своей империи. Если это тебе ни о чем не говорит, вспомни Master of Orion и Civilization. Интересно, что игрок не просто незримый правитель, как в большинстве стратегий, но вполне конкрет-

Игрок не просто незримый правитель, как в большинстве стратегий, а вполне конкретный персонаж, «ченнелер».

Факты

2 стороны конфликта

5 магических школ

12 цивилизаций на выбор

Рано или поздно сила тьмы обрушится на пышущие зеленью земли людей. Вот тогда наступит время для великих битв.

Для перемещения армий используется глобальная карта.

В осколках магического кристалла заключена волшебная энергия, которая применяется для сотворения заклинаний.

ный персонаж, channeler (от англ. channel – канал). Дело в том, что после катаклизма во вселенной Elemantal кристаллы, вмещающие энергию элементов, раскололись на части, которые разлетелись по всему миру. Забирать энергию из осколков и передавать ее другим персонажам могут только те самые «чэннелеры». На практике это означает, что игрок может нанимать других героев, подпитывать их маной для сотворения заклинаний и получать от них очки опыта, заработанные в сражениях. А может и сам броситься на передовую, чтобы личным примером вдохновить подчиненных. Но если уж потерпит поражение, то игра скоропостижно закончится.

НАРОДНОЕ ХОЗЯЙСТВО

Правда, герои соберутся под твоими знаменами только ближе к середине партии (их еще разыскать надо), а начнется все со строительства и исследования. Выбираешь одну из сторон конфликта: людей или падших и получаешь в качестве стартового капитала маленькое поселение. Как и в Civilization, по мере накопления ресурсов (еда, камень, железо, дерево) и увеличения числа жителей город можно расширять, причем так, как тебе заблагорассудится. Например, присоединить новые тайлы (куски земли) к уже существующим, вытянув селение вдоль береговой линии – для лучшего сбора ресурсов. Если же город находится в зоне конфликта, имеет смысл окружить центральное здание – хранилище – плотным кольцом защитных сооружений со всех сторон, ведь крепость падет только после его захвата.

На что направлять производственные мощности? Вариантов в Elemental довольно много, сделать выбор нелегко. Самое простое – копить военную мощь. Тем более что специальный «конструктор» позволяет собрать любых юнитов. Механизм примерно такой же, как в Galactic Civilizations 2. Только вместо всяческих корпусов, фотонных пушек, лазеров и прочей научно-фантастичес-

ЗАБОТА ОБ ИГРОКАХ

Брэд Уорделл знаменит неприязнью к системам защиты вроде SecuROM. В августе 2008-го он опубликовал «Билль о правах игрока». В документе, в частности, говорится, что геймеры имеют право возвращать игры, которые у них не запускаются, требовать, чтобы программам не был нужен диск в приводе, и ожидать, что на компьютер не будут поставлены скрытые драйверы и ПО. Слова Брэда с делом не расходятся: Galactic Civilizations 2, лишенная какой-либо защиты, кроме «серийника», разошлась тиражом 300 тысяч копий при скромном бюджете в миллион долларов.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ ИЛИ ЧЕЛОВЕК?

Планируется, что в Elemental будет два режима мультиплеера: обычный скирмиш и полноценная кампания. В дополнение к картам, нарисованным дизайнерами Stardock, прилагается и программа, генерирующая игровые зоны случайным образом. Но самое интересное – то, что людей сможет подменять ИИ. Уорделл планирует создать и в дальнейшем совершенствовать несколько типов искусственного интеллекта. Если все получится, будет непросто отличить компьютерного противника от живого.

Единственное на сегодняшний день изображение тактических баталий. По замыслу Брэда, их будет отличать масштабность и кинематографичность.

Брэд сравнивает баталии в Elemental с... побоищами«Властелина колец».

Изначально мир Elemental представляет собой серую безжизненную пустыню. Магия жизни пробуждает природу и окрашивает окружающую местность в зеленый цвет.

По мере развития города увеличиваются в размерах, причем не абстрактно, все это можно будет увидеть на карте.

ДРУЖИ С ДРАКОНАМИ

В Elemental все вертится вокруг противостояния двух рас: людей (Men) и падших (Fallen). Первые вроде как добрые и используют магию жизни, вторые – злые, предпочитают магию смерти. Каждая из народностей делится на шесть фракций или, если угодно, цивилизаций. Особняком стоят магические создания (Beasts) – изначально они нейтральны, их нельзя нанять в городах. Но в процессе игры можно заручиться их поддержкой. Самыми могучими существами являются, конечно же, драконы.

Насколько радует глаз интерфейс, настолько же отталкивает сама картинка. Но у дурнушки еще полно времени, чтобы превратиться в красавицу.

кой мишуры мы используем представителей разных рас, мечи, щиты, броню и т.д. На выходе получаем не звездолеты, а пехотинцев, лучников, конников.
Можно заняться магическими изысканиями. Парочка мощных заклинаний обязательно поможет победить в неудачно складывающемся для тебя бою, недаром источником вдохновения служила Master of Magic. Колдовать позволяется и на глобальной карте.
Вкладываться в строительство тоже выгодно. Сооружений в игре великое множество: фермы, кузницы, казармы, храмы, академии. И каждое из них каким-то образом приносит пользу: увеличивает приток ресурсов, убыстряет научные и магические изыскания, усиливает юнитов и героев и т.д.
В мире Elemantal все относительно. Огромная армия не гарантирует победу. Тебе успешно может противостоять противник с несколькими небольшими отрядами, которые возглавляют прокачанные герои. А если он еще и сведущ в магии, то и вовсе придется туго. Может и так случиться, что соперник заручился поддержкой драконов. Пара огнедышащих, не напрягаясь, раскидает любое войско.
Да и вообще, истребить всех – лишь один из четырех способов закончить партию. Альтернатива – дипломатическая победа. Необходимо вступить в союз со всеми фракциями одной из сторон конфликта (людьми или падшими – в зависимости от выбора в начале игры). Еще можно выполнить некий глобальный квест, о котором авторы пока предпочитают не распространяться. Или сотворить мощнейшее заклинание созидания. Правда, учить его придется долго. Плюс к этому надо захватить и удерживать достаточное количество осколков магических кристаллов.

ОСАДЫ И «КОРОВАНЫ»

Уорделл всеми силами старается доказать, что умеет воспринимать критику. За что ругали Galactic Civilizations? За отсутствие мультиплеера и тактических сражений. Многопользовательский режим уже обещан (см. врезку), бои, естественно, пошаговые тоже будут, да еще какие! Брэд сравнивает баталии в Elemental с... эпическими побоищами в киноверсии «Властелина колец». Мол, и масштабы почти те же (сотни действующих лиц в кадре), и со зрелищностью полный порядок: магические существа сминают толпу простых смертных, раскидывая людишек во все стороны.
Самые интересные битвы развернутся за города. Там придется отбивать каждый тайл, добираясь до хранилища. Потери при лобовой атаке могут быть внушительными. Их можно минимизировать, осадив крепость. Если ресурсов для обороны города не хватает, сопернику нужно будет отправлять караваны, которые всякий уважающий себя полководец обязан ограбить еще на подходе. Без пропитания или железа, необходимого для ковки оружия, защитникам долго не продержаться.

ПАЦАН СКАЗАЛ, ПАЦАН СДЕЛАЛ

Разработка игры длится уже год с лишним. Много сделано – если не по части графики, то по крайней мере в плане концепции и геймплея. Но релиз состоится только в феврале 2010 года. Уорделл все четко распланировал. Тестирование начнется в июне 2009-го, чтобы хватило времени на исправления. Ведь Брэду придется возвращать деньги всем недовольным в соответствии с «Биллем о правах игрока». Качество гарантировано!. **PG**

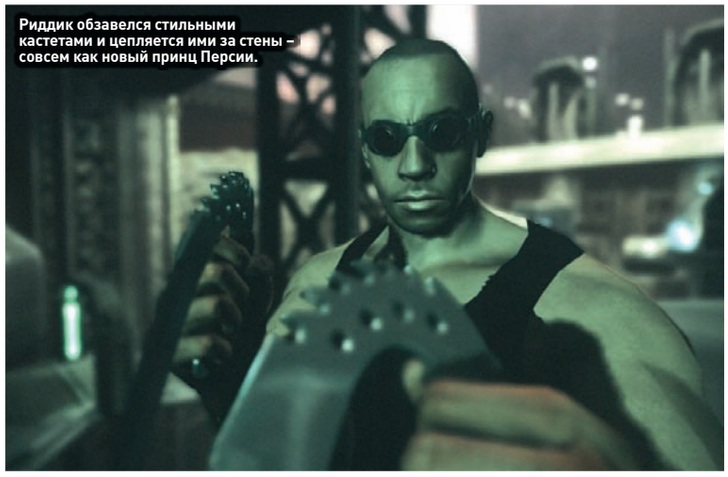
Факты

2 игры в одной коробке

1 новый режим – мультиплеер

2 студии занимаются разработкой

41 год актеру Вину Дизелю



Риддик обзавелся стильными кастетами и цепляется ими за стены – совсем как новый принц Персии.

Солдат в странной маске – видимо, коренной обитатель зловещего космического корабля.

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ
Atari

РАЗРАБОТЧИК
Starbreeze Studios/ Tigon Studios

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Марк Синклер Винсент (Вин Дизель) в роли Риддика

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.riddickgame.com

ДАТА ВЫХОДА
2009 год

К фильмам с Вином Дизелем (Vin Diesel) можно относиться по-разному. Но об игре The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay принято говорить только хорошее – она это заслужила. Стенсильные тени, нормал мэппинг и еще много непонятных слов: все это появилось на приставке Xbox за месяц до выхода Doom 3. Невиданная дерзость для игры по фильму.

Помимо фантастических для тех времен технологий проект обладал очень внятным сюжетом и не давал среднестатистическому потребителю заснуть перед экраном: ураганные перестрелки сочетались с уместными стелс-эпизодами. К тому же Риддик не сражался против злодеев с идиотским названием Некромонгеры, а всего-навсего убегал из самой надежной в Галактике тюрьмы. Довершал картину аккуратный порт на PC с приставкой Director's Cut – с бонусными уровнями, улучшенной графикой и полным отсутствием каких-либо технических недочетов, которыми кишмя кишат порты с приставок прошлого поколения. В общем, если вдруг ты не играл в Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay – Director's Cut, не торопись бежать в магазин, разработчики приготовили не только новую историю, но и улучшенную версию оригинала – и все в одной коробке. Речь о The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena.

Помимо переноса старых уровней на новую версию движка (еще более совершенную, чем та, что использовалась в The Darkness, консольном проекте Starbreeze) ожидается сюжетная кампания, как-то связанная с космическим кораблем Dark Athena и его буйным экипажем, который нужно усмирить. Кому? Естественно, Ричарду Риддику. Помимо знакомых персонажей, новых врагов и оружия (ну куда же без них-то?) дебютный трейлер открыл несколько достаточно любопытных подробностей. Во-первых, Риддик теперь уделяет больше внимания рукопашному бою – новые захваты и удары выглядят очень эффектно. Во-вторых, у нашего героя появились устрашающего вида кастеты, которыми он может цепляться за стены и красиво по ним съезжать (почти как принц Персии).

КУЛЬТ ЛИЧНОСТИ

Вин Дизель, как оказалось, большой поклонник видеоигр. В 2001 году он основал компанию Tigon Studios и сам выступил в роли продюсера Escape from Butcher Bay. Сейчас Tigon Studios заканчивает работу над The Wheelman – экшеном о перестрелках и дорогих машинах. А еще Вин обожает настольные игры.

Так что эпизоды от третьего лица наверняка станут заметно длиннее. Все это приправят проработанной физической моделью и, впервые в истории Риддика, полноценным мультиплеерным режимом. Ну и голосом Вина Дизеля, который совсем недавно проговорился: «Это мы так, разминаемся. Скоро будет полноценный сиквел, пацаны». **PG**

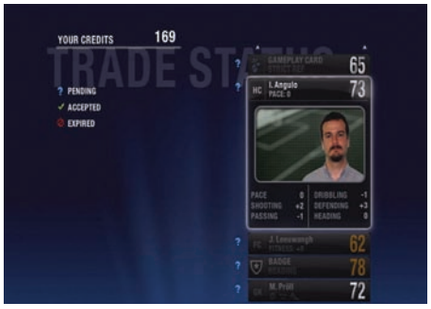
Если ты вдруг не играл в Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay – Director's Cut, не торопись бежать в магазин.

Факты

4 режима игры – это не предел!

40 различных локаций

5000 единиц – здоровье самого тяжелого монстра



EA И КАРТЫ

Игра, в которой можно собирать и использовать карты, – идея для Electronic Arts не новая. Причем опробовать ее американские разработчики успели в... спортивных симуляторах. Там за различные достижения награждали призовыми очками, которые тратились на покупку именных карт, делавших сильнее соответствующих игроков. Если NHL 2002 в свое время за такой подход раскритиковали, то в UEFA Champions League 2006-2007 фишка пришлась геймерам по душе.

Первое явление представителей тьмы.

больше двух-трех единиц – лимит населения, будь он неладен! Потому тебе волей-неволей придется проявлять гибкость мышления, подбирать карты и обдумывать тактику действий... Конечно, можно попробовать затоптать врага несколькими великанами, но никто не гарантирует, что их не растащит на запчасти толпа мелких тварей. Особо полезно напрягать извилины в командной игре. В отличие от большинства других стратегий центральным режимом BattleForge является кооператив. По какому сценарию могут протекать баталии? Вот простой пример взаимодействия: один игрок набирает в армию живучих дуболомов и встречает противника грудью, а второй занимает в это время господствующую высоту и вызывает припасенных стрелков. Есть и более тонкие моменты: к примеру, путь к монументу могут охранять два шамана, которых нужно убивать одновременно, иначе те будут воскрешать друг друга до бесконечности. Впрочем, если командная игра не по твоей части, останови свой выбор на дуэлях или скоростном выполнении различных заданий.

КАРТЫ, КАРТЫ, КАРТЫ

Все вышеописанное – лишь одна сторона медали. Вторая – это карты, а точнее, их добыча, коллекционирование и обмен. С выдаваемым на старте набором особо не повоюешь, новые же заклинания можно получать разными способами. Во-первых, их выдают в качестве вознаграждения за выполнение квестов и победы (чем эпичнее сражение, тем ценнее приз). Во-вторых, карту можно отобрать у побежденного монстра.

В крайнем случае, если найти желанный предмет никак не получается, его можно выменять или просто купить у EA или других игроков. Да, в BattleForge можно вкладывать реальные деньги, обменивая их на внутриигровую валюту. Траты, судя по всему, будут немаленькие – за один набор из восьми случайных карт EA намерена брать около 5 долларов. Впрочем, многие игроки наверняка будут платить, но только в том случае, если «электроникам» удастся превратить интересную задумку в качественную и увлекательную стратегию.. PG

РЕКОМЕНДОВАНО СПЕЦИАЛИСТАМИ

Если кто-то скажет, что BattleForge делает людей оторванными от реальной жизни, не слушай безумца, а покажи ему этот материал. Дело в том, что английские ученые из Университета бизнеса Ковентри, проведя эксперимент среди школьников, выяснили, что онлайновые игры учат детей общаться и действовать более эффективно в команде ради достижения общих целей. Иначе говоря, дают навыки, полезные и в реальной жизни. Ученые даже предлагают ввести электронные развлечения в расписание школьных занятий.

Люди, судя по всему, будут сражаться за каждую из четырех сторон.

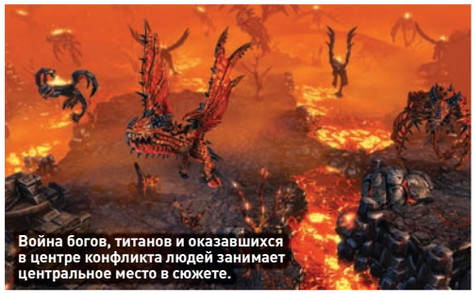
Пейзаж в стиле Warcraft 3.

Большой лавовый голем – это сила.

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ КАРАСЕВ

«Если морда кирпичом, тебе все нипочем!»

Ничто так не красит RTS, как масштабные взрывы.


Война богов, титанов и оказавшихся в центре конфликта людей занимает центральное место в сюжете.

BATTLEFORGE

КАРТЫ, ДЕНЬГИ, ГОЛОВА

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
EA Phenomic
РАЗРАБОТЧИК
Electronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–12
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
hwww.battleforge.com/cms/front_content.php
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2009 года

В последнее время онлайновые стратегии выходят одна за другой. Каждая компания, начинающая работать в становящемся все более популярном жанре, волей-неволей вынуждена изобретать нечто оригинальное. Вот EA, к примеру, решила смешать в своей BattleForge классическую RTS с карточным безумием в стиле Magic the Gathering и «Демиургов».

Знал бы прикуп, скастовал бы гиппопотама.

Работы над амбициозным проектом доверили не кому-нибудь, а EA Phenomic – авторам SpellForce. Изначально планировалось представить игру публике осенью 2008 года, но к сроку поспели только с бета-версией.

КАРТОЧНАЯ АРМИЯ

Первая мысль, которая приходит в голову при виде BattleForge, – это копия Warcraft 3: густые леса, выжженные пустоши, следы орков на песке... Однако что это? Куда подевалась группа пеонов? Почему никто не спешит добывать древесину и не топчется около главной базы? Да! А где, в конце концов, сама база? Нет ее. Зато есть панель с набором карт – с их помощью нам и предстоит воевать. Каждая из таких карт позволяет призвать определенного монстра, сотворить заклинание или возвести небольшую постройку (например, башню, лечащую своих или убивающую чужих). Творить волшебство где попало не получится. Необходимо находиться около воинов или на завоеванной территории. Чтобы взять под контроль участок суши, необходимо очистить его от врагов и подчинить специальный монумент. Последний тут же начнет питать армию энергией, позволяя использовать все более мощные карты. К финальной версии, если верить разработчикам, на уровнях появятся и другие подлежащие захвату постройки, в основном отвечающие за усиление подконтрольных тебе существ. Монументы, как и карты, бывают четырех видов – по числу представленных стихий. Адепты огня полагаются на яростную выжигающую атаку, приверженцы льда сильны в защите, «зеленые» в основном уповают на заклинания, которые добавляют бойцам мощи, а сильные и слабые стороны представителей тьмы, так же как и особенности пятого элемента – BattleForge, пока находятся в секрете.

ГЛАВНОЕ – МАНЕВРЫ

Твои бойцы выступают в четырех весовых категориях: от легкой пехоты до огромных «джаггернаутов». Последних, правда, в армии редко бывает

Первая мысль, которая приходит в голову при виде BattleForge, – это копия Warcraft 3: густые леса, выжженные пустоши, следы орков на песке...

ТЕКСТ: ИЛЛАРИОН ПРАВДОРУБОВ

THE GODFATHER 2

ЧЕСТЬ СЕМЬИ

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
EA Russia
РАЗРАБОТЧИК
EA Redwood Shores
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Роберт Дюваль (Robert Duvall), актер
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
godfather2.ea.com
ДАТА ВЫХОДА
Весна 2009 года

Серьезный экшен по мотивам легендарной мафиозной драмы, где игрок в роли достопочтенного дона решает не только личные вопросы, но и проблемы целой криминальной семьи, – такой могла получиться The Godfather у EA Redwood Shores в 2006 году. Но что-то не заладилось, и амбициозная разработка обернулась провалом. Спустя несколько лет у конторы появился шанс реабилитироваться... А вдруг получится?

За последние несколько месяцев второй «Крестный отец» наконец разобрался с собственными причудами, оброс новыми деталями и еще на шаг приблизился к релизу. Несмотря на то что выглядит игра как гостья из дремучего прошлого, разработчики определенно достигли прогресса. В The Godfather 2 сильно переработаны алгоритмы поведения трафика, ранее вызывавшие огромное количество нареканий. К тому же стекла авто – о чудо! – стали прозрачными. И это только начало.

В движении персонажи отчего-то выглядят совсем не так круто.

ПО МОТИВАМ

Помнишь, в первой The Godfather была 3D-версия знаменитой сцены покушения на дона Вито? Так вот, во время ее создания разработчики, по их собственному признанию, считали рассыпанные апельсины, измеряли диаметр пуговиц на костюмах персонажей и занимались сотней других абсолютно бессмысленных вещей, которые в итоге никак не помогли стать продукту качественнее. На сей раз авторы не станут тратить силы на строгое следование первоисточнику, а займутся доводкой геймплея, который в EA Redwood Shores характеризуют как смесь экшена в духе Grand Theft Auto и стратегии в реальном времени. Все верно: в столь опасном деле грубая сила не поможет, если нет четкого плана действий.

Свирепые подручные отныне не просто пушечное мясо, а вполне состоявшиеся личности с уникальной внешностью и поведением.

Факты

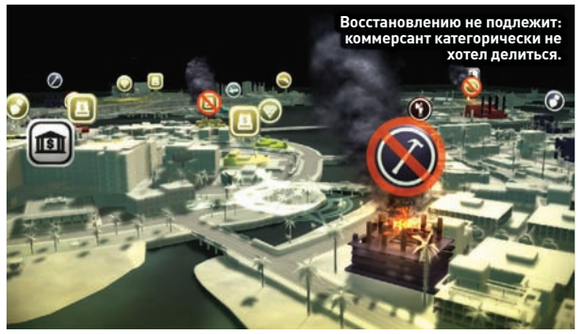
20 часов займет прохождение кампании

20 процентов игры пройдут в «режиме дона»

3 напарника за спиной

ЧЕРНОРУКИЙ БАНДИТ

Принуждать бизнесменов к сотрудничеству поможет обновленная боевая система Black Hand («Черная рука»). Как только Доминик приближается к жертве на расстояние хука, начинает работать простой, но очень зрелищный механизм контекстно-зависимых ударов. К примеру, если рядом окно, то герой в любом случае разобьет его головой несчастного. А вот отправлять ли бедолагу на тот свет или ограничиться допросом с пристрастием, решать уже игроку. Исход событий, как и в первой части The Godfather, зависит только от нас.



Восстановлению не подлежит: коммерсант категорически не хотел делиться.

Сюжет связан со вторым «Крестным отцом» парочкой ключевых сцен и завязкой, раскрывающей некоторые подробности ночного переворота на Кубе. Доминик – невесть откуда взявшийся родственничек семьи Корлеоне – руководит эвакуацией Майкла и его приближенных. На пути к аэропорту машины попадают под обстрел, и шальная пуля настигает нью-йоркского дона Альдо Трапани. Поднявшись в воздух, Майкл неожиданно предлагает Доминику занять освободившуюся вакансию дона и привести в порядок дела семьи на западном побережье (позже сфера влияния героя расширится до Флориды и Гаваны). Строить интриги и раздавать приказы, кстати, будет гораздо удобнее в стратегическом «режиме дона» (Don's View), позволяющем охватывать взором криминальную империю с высоты птичьего полета.

БРИГАДА

Свирепые подручные отныне не просто пушечное мясо, а вполне состоявшиеся личности с уникальной внешностью и поведением (от болтунов до бабников). Первоначально авторитета Доминика хватит лишь на то, чтобы нанять одного далеко не самого сильного бойца, но со временем за спиной уважаемого мафиози выстроится настоящая армия из верных головорезов. Правда, взять с собой на разборку больше трех сопровождающих разработчики не позволят до самого конца игры. Жить, к сожалению, от такой поддержки сильно легче не станет: территории, которые придется защищать, увеличатся в несколько раз. Бандиты с разной специализацией постепенно продвигаются по импровизированной карьерной лестнице: от незамысловатых отморозков до распальцованных главарей банд. EA Redwood Shores остановилась на шести профессиях: поджигатель, взломщик, подрывник, хулиган, инженер и санитар. Для конкретных миссий потребуется определенная команда. Скажем, если Доминик собирается учинить показательную расправу, то для налета идеально подойдут поджигатель и хулиган. Когда задание требует скрытности, лучше воспользоваться услугами инженера и взломщика. Обновленная система искусственного интеллекта пристально следит за действиями игрока и ни за что не позволит компьютерным балбесам заниматься ненужной самодеятельностью.

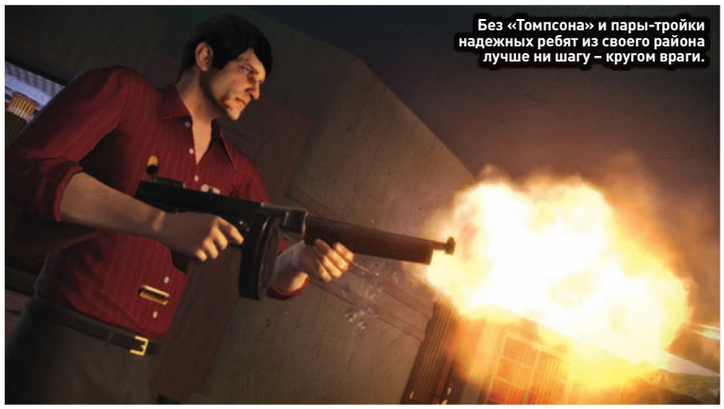
Особо талантливых ребят удастся обучить двум, а то и трем специальностям сразу, но завербовать таких умников непросто и дорого. К тому же никто не исключает того, что здание, где будут дислоцироваться лучшие бойцы Доминика, в один прекрасный день не взлетит на воздух вместе со всеми постояльцами. Как говаривал дедушка Вито: «Ничего личного, это только бизнес». **PG**

Судя по масштабам игрового мира, из авто Доминик будет выбираться нечасто.

БОНУС ДЛЯ ДОВЕРЧИВЫХ

Electronic Arts не первый месяц агитирует покупать The Godfather 2 как можно скорее. Тот, кто решится оформить предварительный заказ, вместе с диском получит код, открывающий персонажа по имени Томми Киполла – поджигателя, санитара и умелого стрелка. Отличный бонус, учитывая, что на первых порах такие вот «универсальные солдаты» будут встречаться в игре реже, чем моржи в Африке.

«Пешеход всегда прав, мучачос!»



Без «Томпсона» и пары-тройки надежных ребят из своего района лучше ни шагу – кругом враги.

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ КАРАСЕВ

Факты

4 вида миньонов, как и прежде

4 вида животных – отличный транспорт!

2 основных типа врагов: легионеры и центурионы

Миньоны научатся пользоваться новыми видами оружия.

Этот Рим гуси уже не спасут.

OVERLORD 2

ВОЗВРАЩЕНИЕ ВЛАСТЕЛИНА

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Codemasters
РАЗРАБОТЧИК
Triumph Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.codemasters.co.uk/overlord/main.php
ДАТА ВЫХОДА
2009 год

Прямой наследник Dungeon Keeper, повелитель орды страшных, но симпатичных миньонов, ярый противник порядком уже надоевших игровых штампов скоро снова будет с нами. Доказав скептикам, что неординарные проекты тоже могут добиваться успеха, Overlord ушла ненадолго на покой. В этом году Повелитель вновь появится на наших мониторах. Да здравствует тьма!

Если честно, Повелитель в этот раз будет другим. Как-никак в мире Overlord прошло больше 50 лет, место протагониста из первой части занял его прямой потомок, а на троне людей утвердился очередной император. Первое, что он сделал, – провел редизайн своего королевства, заменив средневековые интерьеры древнеримскими (мраморные колонны, легионеры, центурионы, храмы и так далее). Вторым этапом реформ стали массовые репрессии магических существ. Что, собственно, и заставило Повелителя номер два выйти на тропу войны. «Помните, что вы творили в Overlord? Так вот, это были цветочки», – заявляют представители Triumph Studios. Обновив графический движок, они всерьез взялись за переработку физической модели, открыв новые горизонты для буйства Правителя и его подчиненных. Крушить все и вся, крушить попадающиеся на пути избушки и ронять на головы зазевавшихся врагов колонны – что может быть приятнее?

Приятнее, как показала первая Overlord, может быть только одно – собственная свора милых и симпатичных порождений тьмы. На дрессировку миньонов и ушла большая часть времени Triumph Studios. Отработано все: от новых ужимок и смешных рож до вождения транспортных средств. Бедные овцы, похоже, смогут вздохнуть спокойно – теперь каждый из видов подручных получит уникальное ездовое животное (коричневые, например, станут лихо разъезжать на волках).

Но, пожалуй, главный сюрприз – умение миньонов напяливать на себя доспехи поверженных противников. Да-да, мы серьезно обеспокоены спокойным сном Сэма Фишера...

И не важно, что миньон в костюме центуриона похож на мелкий самовар с ушами, главное – актерская игра. Тем более что управлять диверсантами ты будешь сам. Ну а развлечений в тылу противника найдется немало (например, захватить вражескую катапульту и закидать неприятеля камнями). Личного вмешательства потребует и решение всевозможных головоломок – на это мозгов подопечных попросту не хватает.

А теперь самое главное. Ты будешь смеяться, но в Overlord 2 немало места отводится серьезным вещам. То есть, конечно, миньонов с тыквами на головах никто не отменял, но вместе с тем разработчики хотят обсудить с нами и проблемы современного общества – от потребительского отношения к природе до терпимости к чужакам. **PG**

ТОТАЛЬНЫЙ КОНТРОЛЬ

Главным недостатком Overlord было не самое удобное управление. Те, кто уже успел опробовать рабочую версию Overlord 2, клянутся, что теперь дела обстоят иначе: для свершений во славу тьмы хватает вполне обычной пары человеческих рук. А главное – разработчики наконец-таки сделали мини-карту!

Крушить все и вся, крушить попадающиеся на пути избушки и ронять на головы зазевавшихся врагов колонны – что может быть приятнее?

ТЕКСТ: ИЛЛАРИОН ПРАВДОРУБОВ

COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR

ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ

ЖАНР ИГРЫ
Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
РАЗРАБОТЧИК
Relic Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.thq-games.com/uk/game/show/4906
ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2009 года

Пока наши украинские друзья спешно мастерили дополнение к одной очень хорошей стратегии в реальном времени (см. раздел рецензий), коллектив студии Relic сделал финт ушами, которого, кажется, не ждал абсолютно никто. Tales of Valor – второе и последнее дополнение к Company of Heroes – открещивается от масштабных баталий и делает ставку на интеллектуальные дуэли в стиле... правильно, стремительно деградирующей «В тылу врага».

Company of Heroes не перестает поражать размахом.

Редкий разработчик отважится так лихо перелопатить вполне успешную концепцию и отказаться от проверенного рецепта в условиях кровожадного финансового кризиса. Кто не рискует, тот не пьет шампанского! Но и на костылях, правда, не ходит...

ДРУГАЯ ВОЙНА

Вторая мировая – неиссякаемый источник сценариев для героических блокбастеров. Однако непонятно, почему крупнейшие издатели зацикли-лись на Нормандии, Сталинграде и Перл-Харборе. За шесть лет войны произошло немало интересного и заслуживающего внимания. В новой Company of Heroes нет места общеизвестным фронтовым событиям и пафосу. Разработчики предлагают нам вместо зазубренных наизусть страниц учебника истории любопытные факты с самых пыльных полок библиотек. По словам продюсера проекта Тима Холмана (Tim Holman), цель Tales of Valor – напомнить о забытых эпизодах войны и показать, что мастера военного дела были по обе стороны баррикад. Уже известно, что в дополнение войдут три невероятные, но исторически достоверные кампании по три-четыре миссии в каждой. В центре внимания – небольшие группы солдат.

Цель Tales of Valor – напомнить о забытых эпизодах войны и показать, что мастера военного дела были по обе стороны окопов.

Факты

5 человек – экипаж «Королевского тигра»

4 игрока в «кооперативе»

3 новые мини-кампании

НА РЕАЛЬНЫХ СОБЫТИЯХ

Поскольку работа над двумя кампаниями из трех в самом разгаре, информация о них держится под надежным амбарным замком. Зато полностью готовый сценарий Tiger Ace разработчики охотно демонстрируют журналистам. Миссии за немецкую сторону расскажут реальную историю «Королевского тигра» под командованием капитана Михаеля Виттмана. В июне 1944 года близ деревни Вильерс-Бокаж экипаж немецкого танка в одиночку умудрился уничтожить около 30 единиц техники англичан и благополучно смыться восвояси.

Официально пока объявлен только немецкий сценарий, повествующий о необыкновенных приключениях экипажа «Королевского тигра».

Уменьшение масштабов повлекло за собой тотальный пересмотр игровых основ. О форпостах с топливом и бесконечных подкреплениях можно забыть – они не вписываются в идею «камерной войны». Необходимые ресурсы отныне не «выкачиваются» из контрольных точек, а выдаются командованием за каждого уничтоженного врага и успешное выполнение боевых задач. Разработчики заверяют, что универсального рецепта победы нет – тактику придется менять чуть ли не каждые пять минут в зависимости от обстановки.

В ГУЩЕ СОБЫТИЙ

Экипаж «Королевского тигра» состоит из пяти человек. По ходу миссий команда получает бонусы, влияющие на характеристики танка. Скажем, опытный наводчик серьезно повысит точность стрельбы, а умелый водитель – скорость и маневренность машины. Само собой, после очередного успешного задания бонусы никуда не испаряются, а переходят из миссии в миссию. Кампании выстроены таким образом, чтобы иногда нам пришлось вновь посетить места былых сражений. Разработчики ввели в дополнение хитрую систему, запоминающую тот хаос и разрушения, которые мы натворили, например, в первой миссии, и переносящую все это безобразие в последующие задания.

По аналогии с «В тылу врага» в Tales of Valor появится давно напрашивающийся режим управления боевыми единицами. После нажатия кнопочки direct fire можно забыть о недостатках автоматического «поиска пути»: шасси танка перейдет под контроль привычной WASD-раскладки, а башня начнет послушно двигаться вслед за курсором. В такие моменты Company of Heroes превращается в экшен. Зачем? Чтобы игрок смог пережить сражение не только как командир, но и как рядовой водитель бронемашины.

Чтобы при максимальном увеличении игра смотрелась так же хорошо, как и с высоты птичьего полета, Relic пришлось обновить технологию Essence Engine, увеличить детализацию текстур и некоторых моделей. Теперь и без того красивая Company of Heroes в некоторых ракурсах выглядит ничуть не хуже шутеров вроде последней Call of Duty и гораздо сильнее всяких экшенов средней руки вроде Hour of Victory. **PG**

Стрелять по танку из винтовки... Видимо, это тонкий английский юмор.

Разнести поселок в считаные секунды не составит труда, особенно если открыт доступ к авиаударам.

Пятнадцатисантиметровую лобовую броню «Королевского тигра» с одного попадания пробить не удастся.

ВТОРЖЕНИЕ

Несмотря на то что для установки Tales of Valor не понадобится оригинал, в дополнение войдут абсолютно все мультиплеерные режимы из оригинальной Company of Heroes и предыдущей «добавки» Opposing Fronts. Плюс ко всему Relic обязательно порадует чем-нибудь новеньким. Уже доподлинно известно, что в Tales of Valor появится кооперативная бойня Invasion: четыре человека отчаянно сражаются с бесконечными силами компьютерного противника. Задача – продержаться как можно дольше.

Не надо было колоть орехи трофейным фугасом...

HEROES OVER EUROPE

КРЫЛАТЫЙ ШУТЕР

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ КАРАСЕВ

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Red Mile Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Transmission Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–16
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.heroes-overeurope.com
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2009 года

Вышедший в 2005 году самолетный экшен Heroes of the Pacific не прикрывался стыдливо табличкой «Полноценный авиасимулятор». Каждая секунда в игре наполнена взрывами, стрельбой и лихими маневрами. Воздушные баталии настолько захватывали дух, что о недостаточном реализме вспоминать было некогда. Проект назвали идейным продолжателем Red Baron и главным конкурентом Secret Weapons Over Normandy. Умельцы из Transmission Games, выждав три года, готовятся представить на суд публики продолжение.

Экшена в Heroes over Europe хоть отбавляй.

АВИАЦИЯ ЗАМЕДЛЕННОГО ДЕЙСТВИЯ

Heroes over Europe еще меньше пытается походить на воздушный симулятор, чем ее предшественница. Чего только стоит появление slo-mo-режима, благодаря которому можно совершать немыслимые маневры и метко поражать критически важные части самолета! Одно попадание в двигатель или бензобак – и вот вражеский летательный аппарат, дымясь, отправляется на свое последнее свидание с землей.

Впрочем, совсем уж несерьезной Heroes over Europe не назовешь: к примеру, воздушный коридор – не чуждое творению Transmission Games понятие. К тому же авторы уделили внимание ключевым параметрам самолетов, таким как огневая мощь, маневренность и максимальная скорость. Так что поведением тяжеловесный Swordfish сильно отличается от фанерного истребителя Mosquito. А попытка войти в штопор на бомбардировщике B-17 неизменно приведет к фатальному исходу.

Сорок – именно столько летающих акул американских, английских, канадских и новозеландских ВВС доступно в Heroes over Europe. На боевых машинах Люфтваффе полетать не дадут, а о восточном фронте разработчики, кажется, вообще не слышали: все воздушные сражения проходят в небе над Западной Европой. Вместе с тремя главными героями тебе предстоит пережить всю Вторую мировую (около 20 миссий), начиная с отражения авианалетов на Британию и заканчивая бомбардировками Берлина.

ПЕРВЫМ ДЕЛОМ, ПЕРВЫМ ДЕЛОМ САМОЛЕТЫ...

Когда у игры есть успешная предшественница, всегда точно знаешь, чего ждать от продолжения. В данном слу-

Факты

40 самолетов западных ВВС

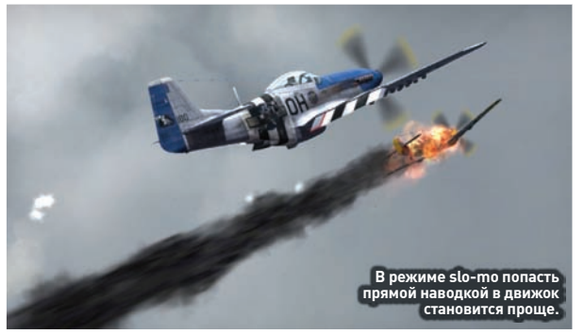
3 героя с нелегкой судьбой

4 многопользовательских режима

16 игроков в мультиплеере

КОШМАР ИЗ ФАНЕРЫ

Самый необычный аппарат, на котором тебе дадут полетать в Heroes over Europe, – это британский самолет de Havilland Mosquito, известный также под именем «Фанерный ужас». Фанерный – потому что его корпус практически полностью состоит из дерева, ужас – потому что оказался одним из самых эффективных самолетов британских ВВС. 30 января 1943 года группа de Havilland Mosquito осуществила бомбардировку Берлина прямо во время военного парада, посвященного 10-й годовщине прихода нацистов к власти.



В режиме slo-mo попасть прямой наводкой в движок становится проще.

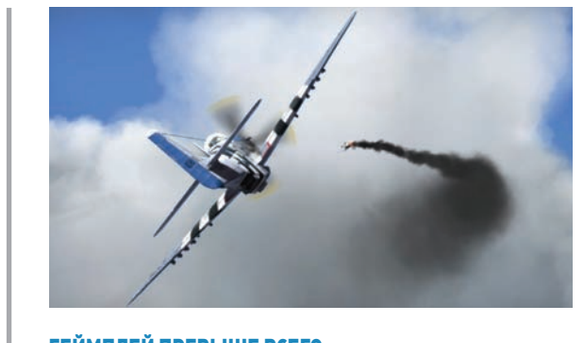
Меткое попадание в двигатель – и противник отправляется на свидание с землей или превращается в дымящееся конфетти.

чае ураганного авиационного экшена: масштабных воздушных сражений, искусных маневров, отчаянных перестрелок. Именно этим нас подкупила Heroes of the Pacific. Приятным дополнением стали кадры военной хроники и стилизация дизайна под 1940-е. Столь удачные художественные решения оправдывали даже надоедливые патетические речи в стиле All for the Motherland, без которых дело явно не обойдется и на сей раз (чтобы в этом убедиться, достаточно посмотреть выложенные разработчиками видеоролики).

Главной бедой Heroes of the Pacific являлось удручающее однообразие: безостановочный отстрел сотен вражеских самолетов, каким бы захватывающим он ни был, рано или поздно начинает утомлять. На сей раз Transmission Games обещает исправить ситуацию с помощью разнообразных заданий. Например, в одной из миссий нужно заставить вражеского пилота посадить самолет, чтобы взять экипаж в плен.

Управление – вот, пожалуй, за что в Heroes over Europe стоит переживать больше всего. Игра выходит одновременно на Xbox 360 и PlayStation 3, а это значит, что без геймпада, скорее всего, не обойтись. С другой стороны, Heroes of the Pacific в свое время приятно удивила на редкость удобным интерфейсом...

Те, кому уже посчастливилось опробовать демонстрационную версию Heroes over Europe, жалуются прежде всего на не самую современную картинку: мол, самолеты не блещут детализацией, а ландшафты отбивают всякую охоту смотреть вниз. Будем надеяться, что со временем Transmission Games сумеет устранить этот недостаток. **PG**



Нет, это не пиротехническое шоу. Все серьезно.

ГЕЙМПЛЕЙ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

У создателей Heroes over Europe нелегкая судьба. Начинали они в компании Melbourne House, где работали над Test Drive: Le Mans, Grand Prix Challenge и KKnD2: Krossfire. Позже, отделившись, скитальцы основали студию Thatgame и сделали Heroes of the Pacific. Но на этом приключения не закончились: вскоре после релиза Thatgame объединилась с IR Gurus, которая, в свою очередь, вскоре сменила название на Transmission Games. Девиз разработчиков Heroes over Europe: «Game Play is Everything».

«Первым делом, первым делом самолеты!»

Земля даже с такой высоты не выглядит впечатляюще.

GRAND THEFT AUTO 4

НЕ ТОРМОЗИ!

ТЕКСТ: ИЛЛАРИОН ПРАВДОРУБОВ

игра месяца

Видео-рецензия на диске!

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Rockstar Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Rockstar North
ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 1.5Gb RAM, видеокарта с 256Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–32
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.gta4.com
ПОХОЖЕСТЬ
Серия Grand Theft Auto, Driver: Parallel Lines, Scarface: The World Is Yours

К чертям раздутые вступления! Да, это та самая ИГРА, о которой ты грезил последние три, а может даже три с половиной года. Да, это действительно почти 15 гигабайт концентрированного безрассудства и беспредела. Да, это самая правильная, то бишь компьютерная, версия Grand Theft Auto 4 – более красивая, но менее расторопная, нежели ее приставочные сестренки.

Наисвежайшая «бомба» от Rockstar недолго оставалась эксклюзивом для консолей Xbox 360 и PlayStation 3: GTA4 портировали на PC за какие-то семь месяцев. При этом разработчики успели, во-первых, приукрасить, а во-вторых, дополнить и без того невероятно насыщенную игру. Вот только в какую цену обошелся марафет?

ПОЙМИ МЕНЯ

Установка лицензионной копии Grand Theft Auto 4, безусловно, самое яркое впечатление прошлого года после песни «Катя, возьми телефон». После того как дисковод полчасика помусолит сладкую парочку двухслойных дисков, приготовься к обязательной онлайн-активации, нудной регистрации в сервисе Games for Windows – LIVE (и установке апдейта к ней) и созданию аккаунта в социальной сети Rockstar Games Social Club. Готово? Считай, что первая стадия подготовки компьютера к явлению великой ИГРЫ пройдена.

Настало время убедить защиту в том, что в приводе находится именно оригинальный диск с игрой, а не (о ужас!) контрафактная болванка. Для этого назойливый SecuROM в лучшем случае попросит выключить, в худшем удалить со всеми потрохами любые программы эмуляции дисковода. Приверженцам Windows XP (а их пока, как показывает статистика, абсолютное большинство) вдобавок придется отыскать объемистый Service Pack 3 – без него GTA не покажет даже главного меню. Пока выкачиваются обновления для Windows, самое время установить последние драйверы для видеокарты, звука и материнской платы плюс последнюю версию JavaScript. Без всего этого GTA4 если и запустится, то обязательно как-нибудь некорректно. «Дрова» и обновления на месте, защита приведена в чувство, кажется, можно играть. Не пропало желание?

НЕ БУДИТЕ ВО МНЕ ГАМЛЕТА

Если последние годы ты провел не за Полярным кругом, то наверняка слышал, что

Сценарий четвертой части на полном серьезе стал глубже и мрачнее.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1988 В Шотландии основана компания DMA Design, занимающаяся разработкой игрушек для компьютеров Amiga. Именно ей в 2001 году суждено стать Rockstar North.

1997 Без особой шумихи состоялся релиз первой части Grand Theft Auto – плоской и некрасивой даже по тем временам.

2008 Число проданных коробок с GTA4 для PC и игровых приставок перевалило далеко за 10 миллионов.

ТАБЛЕТКА ОТ ЖАДНОСТИ

Спустя полторы недели после старта продаж компьютерной Grand Theft Auto 4 разработчики выпустили патч. На полном серьезе похорошели некоторые тени и спецэффекты, улучшилась совместимость с отдельными моделями видеокарт, слегка повысилась производительность жадной до ресурсов игрушки. Рождественского чуда, правда, не случилось: количество кадров в секунду возрастает максимум на 10–15 процентов. Сайт компании «1С», кстати, с гордостью сообщает, что «в русской GTA4 исправлены многие технические недочеты, присутствующие в международной версии». С какими такими «техническими недочетами» собственноручно воевала фирма «1С», нам, увы, понять не удалось. Локализация отличается от «зарубежки» лишь наличием субтитров на кириллице.

В магазинчиках продаются и дорогие костюмы в стиле Ralph Lauren, и фуфайки из последней коллекции деда Мазая.

Grand Theft Auto 4 рассказывает историю в общем-то обыкновенного сербского эмигранта Нико Беллика, похожего на моего бывшего учителя физкультуры. Нико прибывает в Либерти-Сити в надежде усесться на шею богатенькому братцу Роману, но не тут-то было. Роман оказывается лопухом и неудачником, к тому же по природной глупости насоливший страшной русской мафии. Нико остается лишь взять братца под опеку и завоевать уважение «города Свободы» не только добрым словом, но и пистолетом, автоматом и, само собой, базукой.

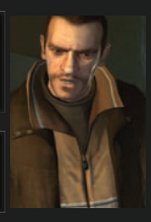
Сценарий четвертой части стал глубже, мрачнее, что только подчеркивается сдержанной цветовой гаммой. К сожалению, повзрослев внешне, GTA так и не смогла избавиться от деревенской непосредственности. Как только тебе начинает казаться, что перед тобой остросюжетная драма, происходящее безжалостно высмеивается очередным идиотским диалогом в лучших тарантиновских традициях. Да и миссии тут по-прежнему сводятся к нехитрым массовым убийствам и угонам с последующими… правильно, массовыми убийствами. Зато не подвели традиционно шикарная озвучка героев и неподражаемый саундтрек. Фирма «1С» оставила оригинальные голоса актеров и разумно ограничилась вполне адекватно переведенными субтитрами. 18 радиостанций самых разных стилей и направлений (от классического рока до R'n'B и подборки российско-украинских исполнителей вроде Сереги и группы «Звери»). На местном оплоте славянской культуры – станции Vladivostok FM, кстати, фантастически отжигает всесторонне одаренная певица Руслана. За пользовательскую музыку из «Моих документов» отвечает эксклюзивное для ПК радио Independence FM с собственными диджеями, постоянно подкалывающими Нико за его музыкальные вкусы.

ГОРОД-МЕЧТА

За семь лет, которые прошли с тех пор как Либерти-Сити впервые перешел в трехмерье, город сильно изменился: теперь это четыре крупных острова и пять отнюдь не маленьких районов. В начале сюжетной линии мосты, которые связывают острова, перекрыты. Игрок получает доступ к новым районам, только продвигаясь по сценарию. Улицы стали пугающе правдоподобными. По утрам обыватели спешно жуют гамбургеры и спе-

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	10.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.0
ИНТЕРФЕЙС	7.5



Харизматичные персонажи и забавные диалоги; похорошевшая графика; лучший саундтрек за историю сериала; официальный мультиплеер!

Миссии однообразны, а капризный движок заставит почувствовать себя никчемными даже мощные компьютеры.

9.0

Захватывающий, безграничный, социально опасный экшен – идеальный преемник Vice City и San Andreas.

Факты

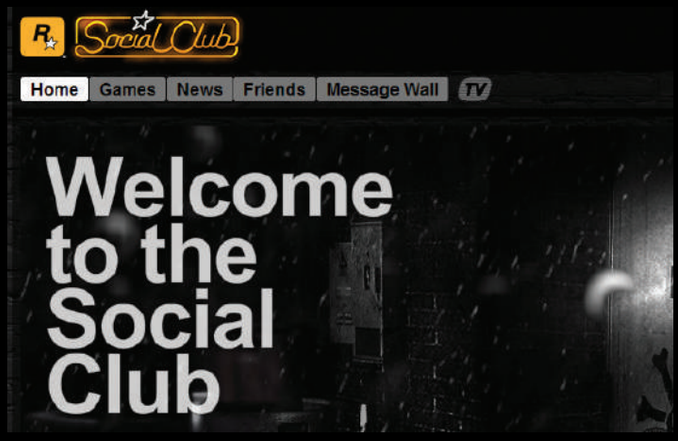
15 режимов мультиплеера

18 действующих радиостанций

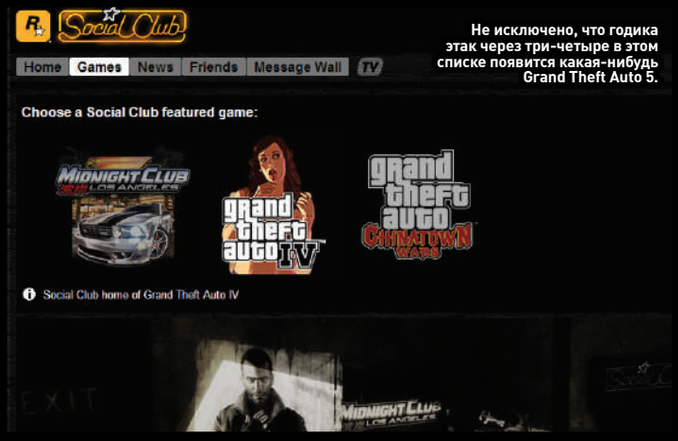
150 разработчиков трудились над игрой

У НАС В КЛУБЕ

ROCKSTAR GAMES Social Club

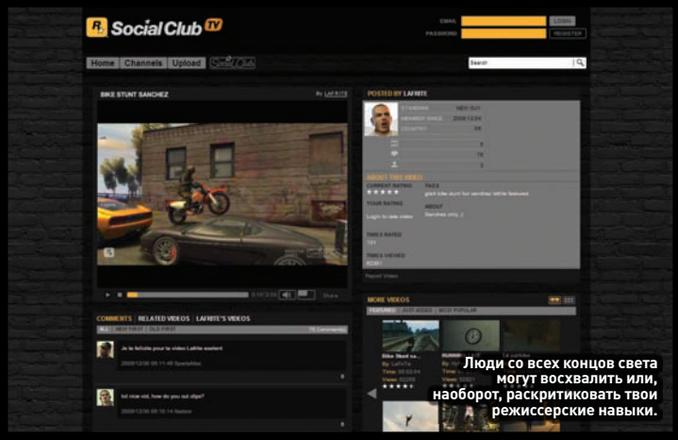


Если ты считаешь, что треп на просторах социальных сетей вроде «В контакте» и «Одноклассники» занятие глупое, или, скажем, боишься излишней заинтересованности своей персоной ФСБ, ФБР, MI-6 и Большого Брата, то Grand Theft Auto 4 преподнесет тебе неприятный сюрприз. Каждому честному покупателю игрушки придется расстаться минимум с 15 минутами личного времени и зарегистрироваться в новоявленном сообществе Rockstar Games Social Club. Не хочется? Тогда забудь о мультиплеере – Rockstar не идет на компромиссы и не принимает отказов.



Не исключено, что годика этак через три-четыре в этом списке появится какая-нибудь Grand Theft Auto 5.

Вступить в Social Club могут только те, кому исполнилось 18 лет. Впрочем, паспорт спрашивать никто не будет. «Социальный клуб имени Rockstar» представляет собой своеобразный аналог сервиса Steam от Valve, только с привязкой к аккаунту Games for Windows LIVE и с сильно урезанным функционалом. Так, здесь нет магазина, нет автоматической загрузки и установки обновлений, нет даже собственной программной оболочки.



Люди со всех концов света могут восхвалить или, наоборот, раскритиковать твои режиссерские навыки.

Сервис уютно расположился по виртуальному адресу socialclub.rockstargames.com. Здесь можно почитать свежие новости, скачать сотню забавных видеороликов и внимательно изучить разномастные рейтинги (от самых богатых игроков до тех, кто намотал большее количество миль). На момент написания статьи Rockstar Games Social Club поддерживал лишь две игры: Grand Theft Auto 4 и приставочную Midnight Club: Los Angeles. Весной к ним присоединится Grand Theft Auto: Chinatown Wars для переносной консоли Nintendo DS.

Пока неясно, как будут выглядеть доски для сообщений.

Как видишь, пока в Social Club довольно скучно – делать тут попросту нечего. По заверениям Rockstar, в будущем сайт ждут серьезные обновления. Например, совсем скоро появятся персональные доски для сообщений, где пользователи смогут общаться и оставлять граффити собственного дизайна. Плюс со дня на день заработает вкладка «Друзья», которая позволит перекинуться парой слов с друзьями из Games for Windows LIVE.

«Два ядра», «два гига» и видеокарта за 400 баксов в Либерти-Сити не роскошь, а стандартная необходимость.

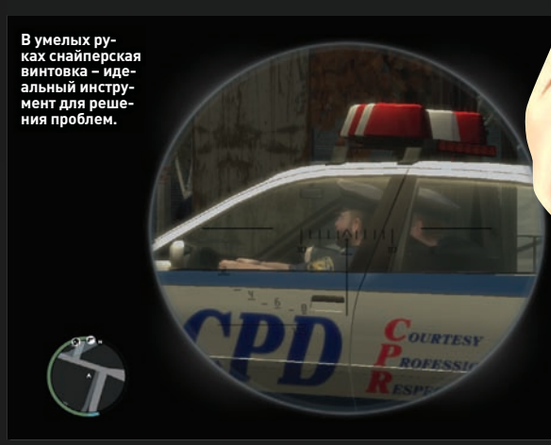
шат на работу, а вечерами размеренно прогуливаются по паркам и аллеям. Значительно доработан искусственный интеллект: можно часами наблюдать, что будет, если прострелить покрышку встречной машине. Кто-то выскочит из авто и засверкает пятками, кто-то достанет из бардачка обрез и попытается дать сдачи, а кто-то что есть силы вдавит в пол педаль газа и въедет в первый встречный грузовик. И подобных вариантов десятки, сотни.

В кармане Нико валяется простенький мобильник (позднее с камерой и цветным дисплеем). По сценарию в пухлую телефонную книгу медленно, но верно попадают все знакомые. Нечем заняться? Свози брата в стриптиз-клуб, а девушку в боулинг. Или наоборот. Благодарные друзья в долгу не останутся. После нескольких таких походов начнут открываться бонусы вроде бесплатного такси в любой район города или щедрого дисконта на оружие.

До Либерти-Сити наконец дошли телевидение и интернет. Местные каналы вещают пародийные версии программ «По домам» и Comedy Club, а на сайтах знакомств легко можно познакомиться с какой-нибудь симпатичной особой. Rockstar славится любовью к мелочам, но в GTA4 парни превзошли сами себя. На почтовый ящик регулярными партиями приходит спам и письма от родных, а тему или мелодию на мобильнике можно сменить в любой момент.

Жизнь усложняет физическая модель транспорта, неудобно застрявшая где-то между аркадой и симулятором. Учиться ездить на заднем приводе приходится часами, а приручить мотоциклы получится только у самых терпеливых. Зато перестрелки ста-

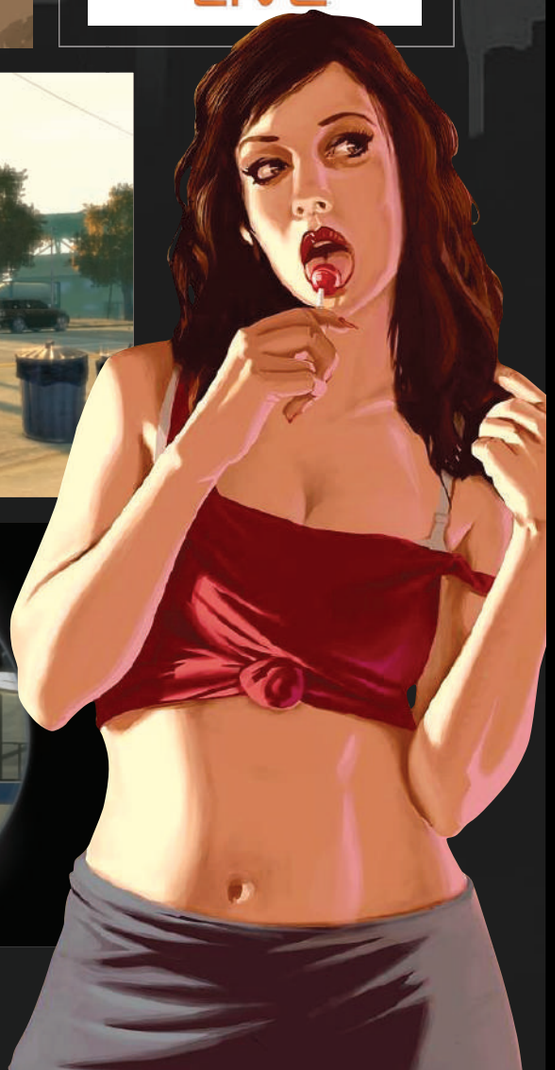
Забавная финтифлюшка, аппарат для назначения свиданий, меню для доступа к редактору видео и мультиплееру – полезная все-таки штука мобильник.



В умелых руках снайперская винтовка – идеальный инструмент для решения проблем.

ЗАПОЛНИТЕ ФОРМОЧКУ!

Games for Windows LIVE – это сервис от Microsoft, в теории призванный объединить пользователей персональных компьютеров и сильно упростить им жизнь. Но только в теории. От когтистых лап LIVE уже пострадали Gears of War, Kane & Lynch и другие хорошие игрушки. Очередь дошла и до Grand Theft Auto 4. Потерялись сейвы? Намертво зависла система? Угадай, чья вина. Кроме того, LIVE официально не существует на территории СНГ, поэтому приходится обманывать регистрационную форму и прописывать себя где-нибудь за океаном на Уолл-стрит. К счастью, достаточно разовой регистрации и галочки в окошке «сохранять имя пользователя и пароль», чтобы занудный сервис замолк до следующей переустановки системы.



ЧТО ЗА ТАЧКА, ЧУВАК?

Rockstar не зацикливается на такой глупости, как покупка дорогущих автолицензий, хотя давно может себе позволить подобные излишества. Вместо «феррари» и «фордов» по современному Либерти-Сити катаются непонятные «туризмо» и «крузеры». И все-таки почти у каждой колымаги из Grand Theft Auto 4 есть реальный прототип. Нашим штатным и внештатным рыцарям руля и педалей было над чем поломать голову. Перед тобой громкое разоблачение 12 ярчайших авто, разъезжающих по улицам «города Свободы».

ИГРОВОЕ НАЗВАНИЕ: PATRIOT

ПРОТОТИП: HUMMER H2 '02

Самый узнаваемый американский внедорожник, фактически символ загнивающего буржуйского автопрома. Грубые линии, полусантиметровая сталь, окошки-иллюминаторы – не хватает только пушки на крыше. Разработчики GTA4 могут отнекиваться сколько угодно, но дизайн и впечатляющие технические характеристики Patriot целиком и полностью скопированы с Hummer H2 2002 года и только с него.

ИГРОВОЕ НАЗВАНИЕ: INFERNUS

ПРОТОТИП: LAMBORGHINI MURCIELAGO '07

В гараже каждого правильного фифтисента из Либерти-Сити в обязательном порядке должен стоять ярко красный Infernus – практически стопроцентный аналог шикарной Lamborghini Murcielago. По интернету ходят упорные слухи, что если приколотить к этому чуду два плоских куска алюминия и разогнать до 300 км/ч, то вполне реально долететь до окраин Вайс-Сити.

ИГРОВОЕ НАЗВАНИЕ: VIGERO

ПРОТОТИП: CHEVROLET CAMARO '67

Трансформер Бамблби крайне удачно материализовался на планете Земля в виде легендарного мускул-кара Chevrolet Camaro. Дикие тысячи оборотов, 350 «лошадок» под капотом... Непросто найти лучшее авто для уличных гонок или спасения человечества. Нико вряд ли возьмется за какие-то глобальные цели, зато моментальный разгон Vigero до околозвуковой скорости ему только на руку.

ИГРОВОЕ НАЗВАНИЕ: PMP 600

ПРОТОТИП: CHRYSLER 300C '05

Брелок от ключей с логотипом Chrysler сам по себе показатель статуса и соответствующего материального положения. Если к брелку прилагается машина, любые слова излишни. PMP 600 унаследовал лучшие (то есть почти все) черты седана Chrysler трехсотой серии: от идеальной управляемости до щеток дворников стоимостью несколько тысяч долларов.

ИГРОВОЕ НАЗВАНИЕ: RUINER

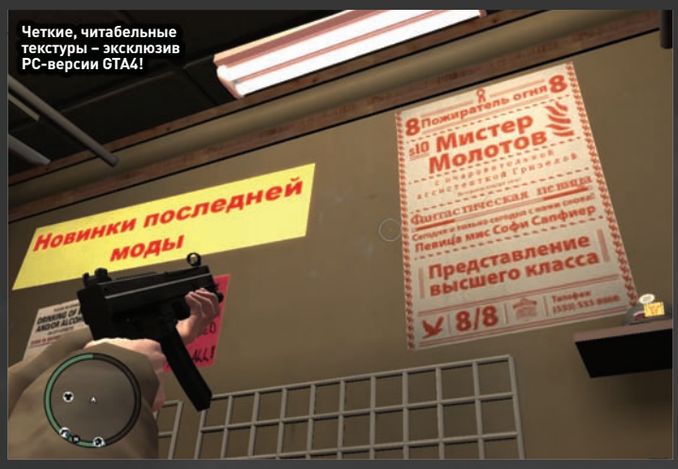
ПРОТОТИП: NISSAN Z31 '83

Nissan Z31 1983 года передает огромный привет слегка приплюснутому Ruiner. Годы взяли свое – заезжать за девчонкой на престарелом спортивном купе уже как-то стыдно. А вот на гонках (особенно на первых порах) Ruiner еще способен дать жару многим конкурентам.

ИГРОВОЕ НАЗВАНИЕ: LANDSTALKER

ПРОТОТИП: LINCOLN NAVIGATOR '07

В случае с Landstalker так и напрашивается параллель с Toyota Land Cruiser, но сравнивать из-за созвучного названия тухлое с мягким непрофессионально. На самом деле эту неповоротливую махину рисовали с последнего поколения Lincoln Navigator. Вот только программисты Rockstar серьезно ошиблись в расчетах: Landstalker разгоняется до сотни на 11 позорных секунд дольше, чем его собрат Lincoln.



Четкие, читабельные текстуры – эксклюзив PC-версии GTA4!

ли интеллектуальнее. К месту пришлось автоматическое «прилипание» к стенам, подсмотренное в Gears of War.

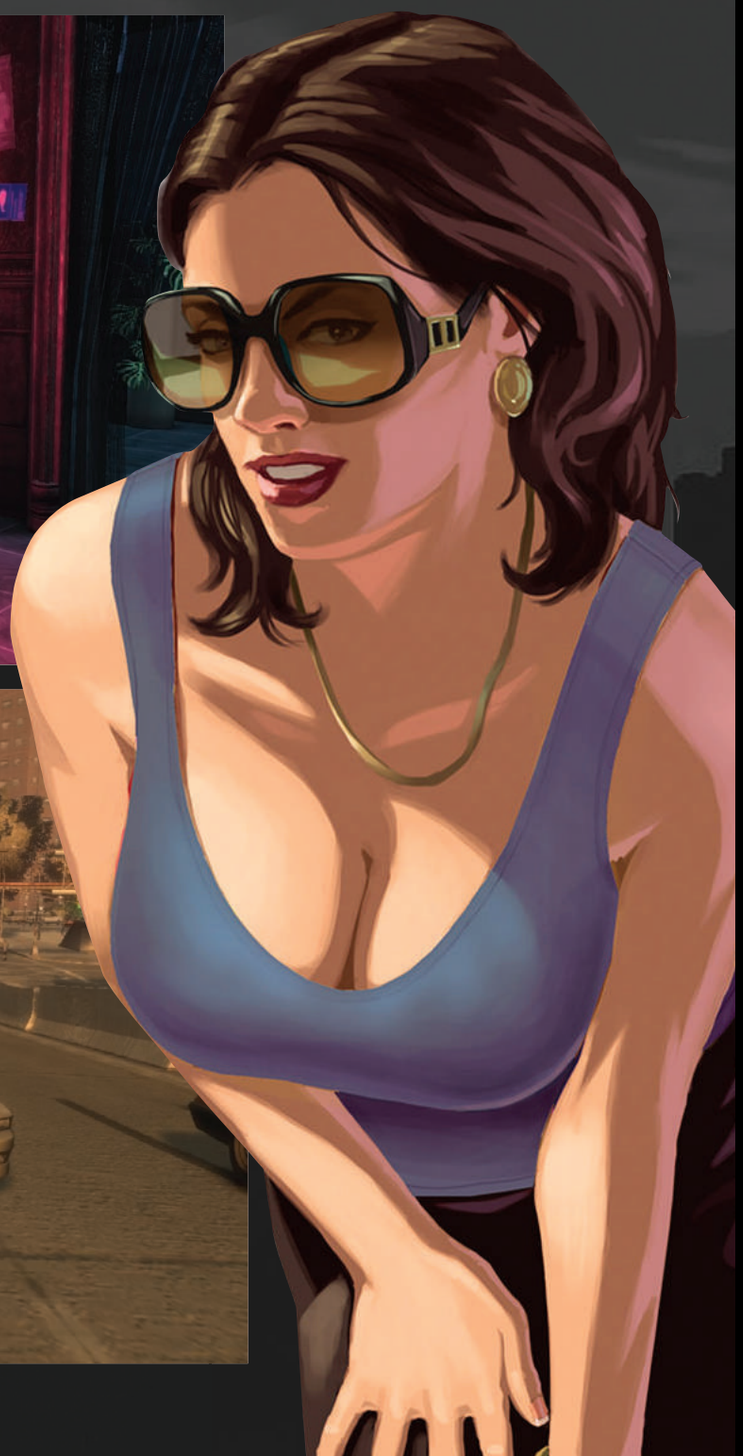
Однако по большому счету структура новой GTA совершенно не изменилась: есть россыпь обязательных сюжетных заданий, есть миссии для души вроде подработки полицейским, автоворами или уличных гонок. Правда, теперь иногда нам предоставляется выбор: убить или отпустить. Ближе к финалу разработчики даже ввели сюжетную развилку, направляющую к одной из двух одинаково грустных концовок.

ОРГАНИЗОВАННАЯ ПРЕСТУПНОСТЬ

Grand Theft Auto 4 – первая компьютерная игра сериала с официальным многопользовательским режимом. В прошлом народные умельцы предпринимали попытки пришпандорить самопальный мультиплеер к Vice City и San Andreas, но сама Rockstar снизошла до сетевых развлечений только сейчас. Зато как снизошла! В сетевом ответвлении GTA4 есть редактор внешности героя и аж 15 режимов бесшабашного городского беспредела с поддержкой до 32 игроков (в два раза больше, чем на консолях). Чтобы никто не запутался в таком изобилии, разработчики ввели в PC-версию полезную функцию «Точный поиск», позволяющую выбирать матчи сугубо на свой притязательный вкус.

За несколько зеленых купюр слегка угловатая барышня из клуба «Буфера» исполнит для состоятельного господина откровенный танец. В рамках строгой цензуры, разумеется.

Жители города вполне адекватно реагируют на отнюдь не мелкое хулиганство Нико, хотя бывают исключения.



ИГРОВОЕ НАЗВАНИЕ: BANSHEE

ПРОТОТИП: DODGE VIPER COUPE '03

Banshee всегда был и, кажется, навеки останется лучшим автомобилем в суровом мире Grand Theft Auto. Мгновенный разгон? Есть! Крепчайший в своем классе кузов? Имеется! «Мягкие» тормоза и железобетонное сцепление с дорогой? А как же! Сразу видно, что создатели сериала неровно дышат к Dodge Viper.

ИГРОВОЕ НАЗВАНИЕ: POLICE CRUISER

ПРОТОТИП: FORD CROWN VICTORIA '98

Гробик полицейский обыкновенный – первые мысли, которые появляются в голове при взгляде на полицейский Cruiser. В общем-то так и есть, ведь машина смоделирована по образу и подобию Ford Crown Victoria – «тачки копов» из любого американского боевика. За непритязательным внешним видом скрывается резвый восьмицилиндровый моторчик, способный легко и беззаботно разгонять авто до 250 км/ч.

ИГРОВОЕ НАЗВАНИЕ: HUNTLEY SPORT

ПРОТОТИП: RANGE ROVER SPORT '06

Еще один «породистый» американец или точная копия Range Rover Sport, другими словами. Слегка модифицирована лишь решетка радиатора. Huntley до неприличного приятный джип: пусть не такой крепкий и мощный, как Patriot, зато, к стыду Landstalker, резвый и устойчивый.

ИГРОВОЕ НАЗВАНИЕ: FELTZER

ПРОТОТИП: MERCEDES-BENZ SLK '04

Немецкие автопроизводители славятся привычкой судиться с кем ни попадя из-за узоров на обивке сидений или дизайна рычага переключения передач. Видимо, по этой причине от Mercedes SLK во всех трех игровых модификациях Feltzer осталось совсем немного. С другой стороны, при внимательном сравнении выясняется, что не так уж и мало.

ИГРОВОЕ НАЗВАНИЕ: TURISMO

ПРОТОТИП: FERRARI 360 '99

Внешний вид Turismo катится на три круга впереди характеристик этого авто. Не подумай плохого: скорости и маневренности Turismo позавидовали бы многие его товарищи по клубу спортивных купе. Только для копии Ferrari 360 прыти у машинки явно недостаточно.

ИГРОВОЕ НАЗВАНИЕ: COMET

ПРОТОТИП: PORSCHE 911 CARRERA S '05

Говорят, что к дизайну вазовской «восьмерки» в свое время что-то приложили (явно не руки) дизайнеры итальянской фирмы Porsche. В любом случае к ослепительному внешнему виду Porsche 911 Carrera S, на которую так похожа игровая Comet, эти люди не имеют никакого отношения. Управлять скоростной Comet – одно удовольствие, угонять эту красавицу – другое.

Симуляция полицейского произвола, что называется, налицо: двойная сплошная пожирателям пончиков не помеха.

Состязания активируются при помощи вездесущего мобильника и условно разнесены по трем категориям: одиночные, командные и кооперативные. В одиночных в первую очередь важно выжить или победить самому (гонки, deathmatch, свободный режим). В командных основная цель – принести победу своей банде (командный deathmatch, угоны, «копы против бандитов»). Кооперативные, как нетрудно догадаться, держатся на тесном взаимодействии с товарищами по игре (например, конвой).

КРИЗИС! КАКОЙ КРИЗИС?

Непомерные системные требования Grand Theft Auto 4 при симпатичной (но не более) картинке уже успели стать страшной и, увы, совершенно правдивой сказкой. Таким запросам позавидует сама Crysis. «Два ядра», «два гига» и куча видеопамяти в Либерти-Сити не роскошь, а необходимость. Хозяевам четвертых «Пентиумов» лучше даже не пытать счастье – им не нашлось места на празднике жизни Rockstar.

Радует хотя бы то, что незапланированный апгрейд стоит свеч. На хорошем компьютере выглядят урбанистические рассветы и закаты все-таки на порядок лучше, чем на постепенно устаревающих приставках. Так, версия для Xbox 360 более-менее соответствует лишь средним настройкам, ей и не снились такие четкие текстуры и почти бесконечная дальность прорисовки. Над угловатыми моделями персонажей в то же время никто поработать не удосужился.

Любители фирмы ATI вообще плачут горькими слезами: на видеокартах Radeon самых разных моделей GTA4 начинает чувствовать легкое недомогание: пропадают текстуры, эффекты, тени пускаются в причудливую свистопляску. Говорят, проблемы решаются обновлением драйверов и установкой патча, если, разумеется, улыбнется удача. В слове «повезет» неожиданно уместилась вся Grand Theft Auto 4 – игра тебе, безусловно, понравится, но вот западет в сердце, только если посчастливится. **PG**

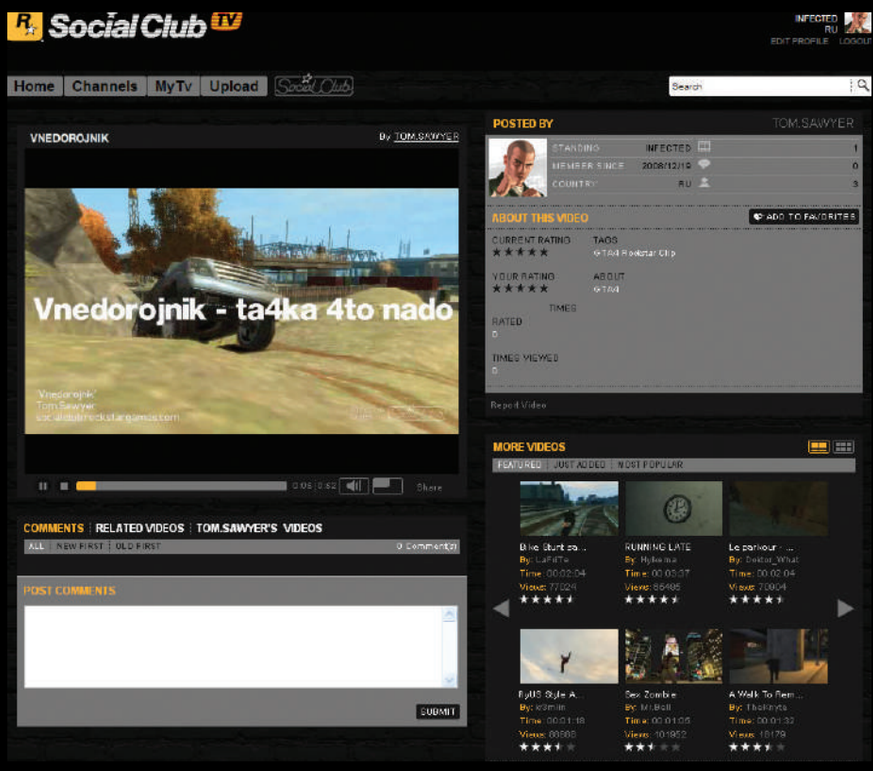
СНИМИ ЭТО НЕМЕДЛЕННО!

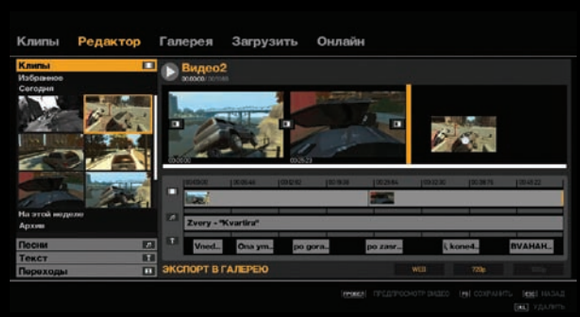
Vice City и San Andreas были проектами без пяти секунд шедевральными, но им отчаянно не хватало более-менее вменяемого инструментария для записи и обработки видеороликов. В компьютерной Grand Theft Auto 4 пожелания фанатов учтены: в игру встроен полноценный набор начинающего режиссера. Редактор открывается при помощи соответствующего раздела в меню мобильного телефона буквально парой кликов мышкой.

Шатаясь по переулкам Либерти-Сити, важно помнить, что в любой момент в твоем распоряжении находится полезная кнопка F2. Стоит только ее нажать, как хитрые алгоритмы выстроят из цепочки твоих последних действий видеоролик протяженностью от 40 до 60 секунд. Снимать такие фрагменты разрешается в абсолютно безграничных объемах. Как только отснятого материала будет достаточно для задуманного мини-фильма, можно приступать непосредственно к монтажу и обработке.

Первый раздел, с которым предстоит познакомиться, – «Клипы». Здесь складируются необработанные ролики. Игроку предоставляются неограниченные возможности по просмотру: можно приближать, удалять, вертеть камеру самым причудливым образом, чтобы в конце концов понять, подходит тебе данный материал или нет.

Следующая и самая важная строка меню – «Редактор». Тот, кто хотя бы раз в жизни развлекался с Windows Movie Maker, разберется со здешним функционалом за считаные минуты. Сверху вниз идут дорожки видео, музыки и текста. С левой стороны расположилась панель выбора композиций, клипов и окошко создания субтитров. Тут же можно редактировать сами клипы. Простора для операторской работы и монтажных приемов ничуть не меньше, чем, например, в The Movies. Настройке поддается решительно все: от траектории движения камеры до громкости звукового сопровождения на определенных участках видеозаписи. Есть даже простенькие спецэффекты. После долгой возни с ракурсами и музыкой готовый мини-фильм неспешно кодируется, сохраняется на жестком диске в формате WMV (который нынче не понимают разве что кофемолки) и по желанию отправляется в специальный раздел сообщества Rockstar Social Club.



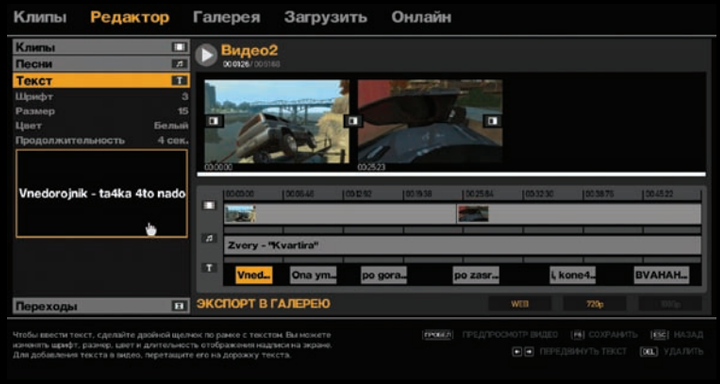


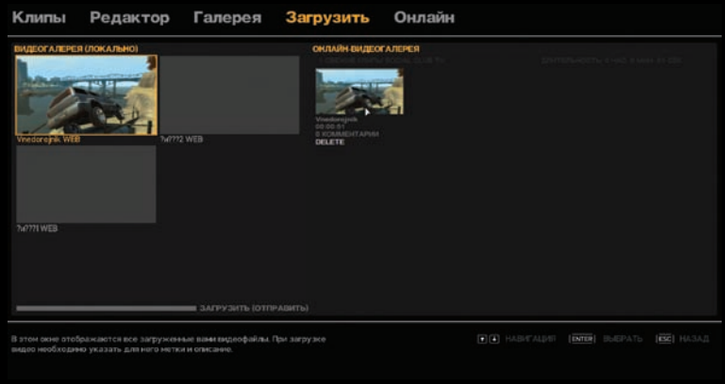
Слева сверху: Управлять функциями редактора очень просто – интерфейс целиком и полностью заточен под мышку.

Сверху: Клип складывается из нескольких отснятых фрагментов. Ролики будущих Тарантино могут состоять аж из десятка отдельных кусочков.

Слева снизу: Этакий YouTube в миниатюре с оценками и комментариями гарантированно сплотит огромную, но неорганизованную армию фанатов творений Rockstar.

Снизу: Свежее видео складируется где-то на просторах жесткого диска. Самые удачные работы при желании можно отправить на сервер Rockstar Social Club.





1997 — В Монреале и Квебеке открываются канадские представительства Ubisoft.

2000 — Ubisoft Montreal начинает работу над первым крупным проектом Tom Clancy's Splinter Cell – вскоре Сэм Фишер станет культовым персонажем игровой индустрии.

2003 — Выходит Prince of Persia: The Sands of Time. Согласно metacritic.com, средняя оценка профильной прессы – 8.9.

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН

Видео-рецензия на диске!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

PC

ПРИНЦ ПЕРСИИ

ВОЗДУШНАЯ ЛЕГКОСТЬ

ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла

РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Montreal

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Жан-Кристоф Гюйо (Jean-Christophe Guyot), дизайнер современной трилогии «Принц Персии»

ПОЙДЕТ
Процессор 2.6GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.princeofpersiagame.com

ПОХОЖЕСТЬ
Сериал «Принц Персии»

Такие проекты, как «Принц Персии», призваны напоминать нам, что создание игр тоже искусство. Технологичный движок, четкие текстуры, умело написанный сценарий и саундтрек от уважаемого композитора обеспечат высокое качество продукта. Но без секретного ингредиента он не более чем программный код и архивы данных... Канадцы вложили в проект частичку себя – и каков результат! «Принц Персии» – не лучшая игра минувшего года. И, возможно, даже не лучший экшен последних месяцев. Но она, бесспорно, является произведением искусства.

Чтобы осознать это, необходимо забыть все, что мы знаем о «Песках времени», «Схватке с судьбой» и «Двух тронах». Эта трилогия благополучно завершилась в 2005 году. Разработчики не случайно в многочисленных интервью акцентировали внимание на том, что «Принц» образца 2008 года создавался с чистого листа. Однако в столь радикальные изменения верилось с трудом. Как выяснилось, зря: сеттинг, герои, графический стиль, архитектура уровней и частично даже игровая механика – другие. К счастью, случившиеся с серией пертурбации не изменили главного – духа восточной сказки, местами мрачной и жестокой, но вместе с тем обворожительно красивой.

ПЕСОК ЛЕТИТ ТУДА, КУДА ДУЕТ СВОБОДНЫЙ ВЕТЕР

Это может показаться странным, но главный персонаж в сюжете игры вовсе не принц, а его очаровательная спутница. Затерявшийся в песчаной буре скиталец – лишь проводник, связующее звено между Эликой и игроком. Авторы нарочно сделали

Бои претерпели существенные изменения. «Принца» теперь уже не назовешь слэшером вроде Devil May Cry 4.

ЗОРОАСТРИЗМ

В новом «Принце Персии» есть множество отсылок к зороастризму. Ариман в этой религии, которую проповедовали среди прочих древние иранцы, является олицетворением зла, властелином смерти и мрака. Он считается причиной болезней и неурожая, появления ядовитых растений и хищных зверей, ему приписывают практически все физические и моральные бедствия. Не обладая собственной творческой силой, он может заронить зерно зла во всякое творение Ормазда, создателя всего чистого и светлого. Согласно пророчеству Спитамы Заратуштры, безраздельное господство Ормазда над всем миром утвердится тогда, когда три спасителя – Аушедар, Аушедар-Мах и Саошьянт явятся свету в определенном промежутке времени и одолеют Аримана и сонмища его демонов. Кто знает, может быть, эти факты пророчества лягут в основу сиквела. В том, что продолжение обязательно последует, никаких сомнений после прохождения не остается.

Факты

1 универсальная помощница

4 силы Ормаза

24 плодородные земли нужно излечить

Поддержка и взаимовыручка – девиз этой пары.

Наложница (один из боссов) не только мастерски сражается, но и умело треплет нервы перед поединком.

Акробатическим способностям принца остается только позавидовать.

из принца этакого оболтуса, который прикрывает проблемы самоидентификации плохими манерами и сарказмом, чтобы оттенить красоту, душевность и благородство Элики. Неотесанный, избегающий близких отношений мужлан, потерявший осла с награбленным золотом, с одной стороны, и босоногая хрупкая красавица с широченной душой, всю свою жизнь посвятившая выполнению священной миссии, – с другой. Нашим сердцам просто не оставили выбора. Принцесса завоевывает симпатии с первого появления в кадре, а с каждым диалогом, с каждой минутой, проведенной в компании волшебницы, ее притягательность только возрастает.

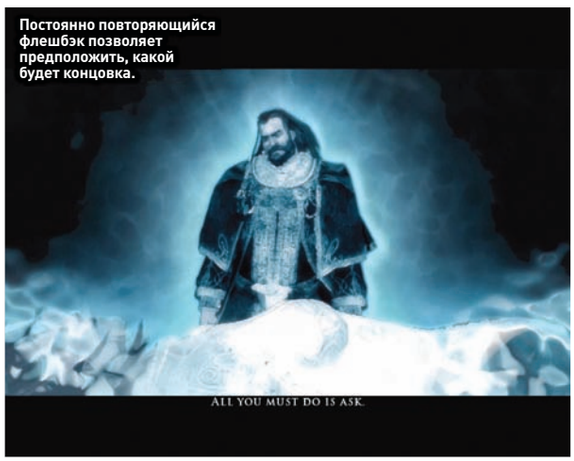
Что происходит в этом королевстве, затерянном в каньоне и окруженном непрестанными песчаными бурями, становится понятно не сразу. Ключевых сюжетных сцен немного; диалоги, которые инициирует игрок нажатием определенной кнопки прямо в процессе прохождения, – вот главный источник информации. Столкнулись с новым явлением, оказались в новом месте – Элика изящно выдаст подробнейшую историческую справку. Принцессе Ауры – династии, которая испокон веков оберегала дерево жизни и не позволяла тьме вырваться на свободу, есть что рассказать.

Все шло замечательно до тех пор, как не скончалась королева. Король, главный хранитель равновесия, погрузился в отчаяние, стал денно и нощно оплакивать супругу, пренебрегая выполнением священного долга. Древо, удерживавшее Аримана в оковах, ослабло, и шепот владыки тьмы, доносящийся из недр некогда спокойных земель, распугал людей. Жители спешили покинуть королевство. И лишь Элика, которой небезразлична судьба ее народа, осталась, чтобы все вернуть на круги своя. Однако опасное путешествие спасительницы быстро закончилось на дне каньона. Король, не найдя в себе сил пережить кончину еще одного близкого человека, обращается к Ариману, который за воскрешение принцессы берет немалую плату – свободу. Но план

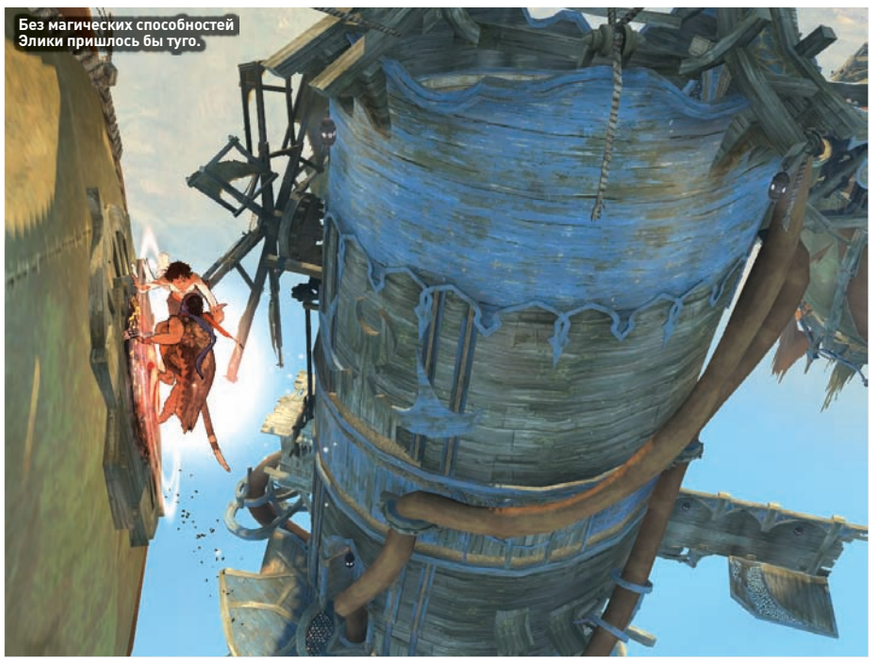
СКИНЫ

Собирать все семена-светлячки вовсе не обязательно. 540 штук – именно столько необходимо для активации всех четырех сил Ормазда. Всего же по уровням игры разбросано 1001 семя.

И, естественно, самым хардкорным игрокам авторы приготовили приятный сюрприз: скины персонажей. В частности, Элика может стать Фарой из «Песков времени» и «Двух тронов» или Джейд из Beyond Good & Evil. Всего для принца и принцессы заготовили по три дополнительных скина.



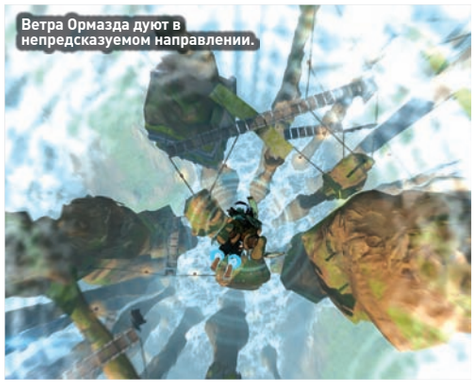
Постоянно повторяющийся флешбэк позволяет предположить, какой будет концовка.


Без магических способностей Элики пришлось бы туго.

Убойная фраза:

Здорово, что ты проявляешь ко мне интерес, но я в этих краях ненадолго: вряд ли у нас что-нибудь получится.

Принц (воину Аримана)


Ветра Ормазда дуют в непредсказуемом направлении.

Перед мечом принца и магией Элики не устоит ни одно порождение порчи.

летит в тартарары, когда Элика, торопясь в храм, случайно налетает на принца. Король, защищая собственную дочь, рубит древо жизни и выпускает порчу на свободу. Единственный способ остановить ее распространение – излечить плодородные земли, питающие священное растение храма магической энергией. Наш скиталец, влачащий жалкое, бесцельное существование, охотно пускается в самую большую авантюру своей жизни. Сердце подсказывает ему, что он может приобрести нечто больше, чем утерянное золото.

Но на момент начала игры он нажил себе лишь неприятности. Попасть в немилость к разъяренному отцу принцессы и подписаться на выполнение смертельно опасного задания, опрометчиво увязавшись за привлекательной особой голубых кровей, – за это себя, пожалуй, можно укорить. Но боги не оставили ему выбора...

Принцесса завоевывает симпатии с первого появления в кадре, и с каждой минутой ее притягательность только возрастает.

ДВОЕ ПРОТИВ МИРА

Нового принца со старым роднит не только непокорный нрав и отсутствие имени, но и наплевательское отношение к законам гравитации. Впрочем, разработчики всячески поощряют его увлеченность паркуром: архитектура уровней такова, что по ровной земле, как и прежде, ступать практически не приходится. Зато прыжки по платформам и столбам, раскачивание на перекладинах, лазание по уступам и прославившая серию беготня по стенам представлены в больших количествах. Разучил герой и пару совершенно новых акробатических трюков. В коридоре между двух стен он может бежать по одной стороне, затем оттолкнуться и, перескочив на другую, продолжить движение. На потолке появились кольца, за которые спортсмен цепляется, грациозно перемещаясь от одного столбца к другому. Дебютируют в игре скользкие наклонные плоскости, сорваться с которых, если вовремя не оттолкнуться от края, плевое дело. Однако на случай ошибки в нашем арсенале появилось средство получше песков времени – Элика, готовая пособить в случае чего. Беспокоиться за собственную безопасность теперь нет нужды – удобно, не правда ли? Особенно такая поддержка помогает при сборе труднодоступных семян-светлячков, появляющихся повсюду после освобождения от порчи очередной локации и необходимых для обучения Элики новым заклинаниям.

Без них большинство уровней можно исследовать лишь по периметру, путь же к плодородным землям пролегает через магические печати, охраняемые одной из четырех сил Ормазда, бога света. Две из них (Поступь и Длань Ормазда) работают автоматически: Элика перебрасывает принца к следующей печати или на стену (брус, платформу). Третья (Дыхание Ормазда) позволяет бегать по стенам и потолкам, четвертая (Ветра Ормазда) – летать. Но в этих случаях уже необходимо маневрировать, избегая столкновения с преградами. Мини-игра довольно проста, но одно неловкое движение – и все восхождение, которое может продолжаться не одну минуту, придется начинать сначала.

Игра не терпит суеты: необходимо поймать, почувствовать нужный ритм движения, оценить грацию, с которой двое преодолевают сложнейшие препятствия, насладиться их изящным взаимодействием – и тогда все пойдет как по маслу. Причем эти слова относятся не только к акробатике, но и к боям,

Излеченный край расцветает прямо на глазах.

С каждым боссом парочка повидается неоднократно.

Задачка с платформами – один из трех головоломок, представленных в игре.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.0
ИНТЕРФЕЙС	9.5

Уникальный графический стиль, отменное звуковое и музыкальное сопровождение, эффектная акробатика, зрелищные дуэли, грамотный сценарий, уместный юмор.

Чрезмерная упрощенность и автоматизированность игрового процесса, незначительные графические баги.

8.5

Красивая и драматичная восточная сказка. Игру нужно не пройти, а пережить.

которые претерпели существенные изменения. «Принца» теперь уже не назовешь слэшером вроде Devil May Cry 4. Новая часть предлагает исключительно дуэльные поединки. В нашем арсенале четыре вида атаки: меч, перчатка с острыми стальными когтями (она также используется для спуска по стенам), прыжок и Элика. Подбегаем к врагу и, оттолкнувшись от него, взмываем в воздух – игра услужливо замедляет время, предлагая выбрать продолжение наступательных действий. Перескочив через супостата, подбрасываем его с помощью перчатки в воздух. И снова включается slo-mo, позволяя нам решить, прыгать за беднягой в воздух и накручивать комбо там или подождать на земле, чтобы через мгновение как следует приложить того о каменный пол. В меню паузы можно найти комбо-лист, однако собственные ощущения того, как следует вести поединки, обычно не обманывают.

Поначалу мы имеем дело лишь с рядовыми солдатами Аримана, из которых дух вышибать не обязательно – достаточно подвести порождения порчи к краю платформы или прижать к стене. Однако позже в дело вступают боссы. Охотник, Наложница, Воин и Алхимик – с этими ребятами бесстрашный дуэт сталкивается неоднократно. Лучшие бойцы Аримана искуснее в дуэлях: они прямо во время поединка меняют состояния, ограничивая набор наших действий. К примеру, босса в первой позе возьмет лишь перчатка, во второй – меч, в третьей пробить блок сможет только Элика. Чем успешнее мы ведем поединок, тем более разъяренными становятся твари – они начинают проводить спецатаки, отбить которые можно лишь своевременным нажатием определенных клавиш (это так называемые quick-time events, которые были представлены и в «Двух тронах»). В случае неудачи на помощь всегда приходит Элика, однако каждое ее спасение прибавляет сил противнику.

ОДНА ПЕСЧИНКА В БЕСКРАЙНЕЙ ПУСТЫНЕ

Чем ближе сюжетная развязка, тем коварнее себя ведут противники, тем сложнее становится передвигаться по уровням, трансформирующимся на наших глазах: из стен вырастают черные щупальца, живо напоминающие последнюю игру про Человека-паука, порча начинает распространяться по воздуху, вынуждая задыхающегося принца действовать еще более стремительно. Но, несмотря на то что разработчики бросают нам один вызов за другим, опытному игроку это приключение покажется лишь легкой прогулкой. Действительно, игра чересчур автоматизирована: упрощенное управление, автодоводка движений, специфические поединки – все это не красит творение Ubisoft Montreal как экшен. Однако канадцы сделали ставку на другое.

Чтобы проникнуться новой персидской сагой, нужно быть эстетом и романтиком. Если нет времени на любование прекрасными восточными пейзажами и величественными сводами дворцов, если не завораживает то, как окутанный порчей край в мгновение ока превращается в цветущий оазис, если душа не поет от милого и трогательного взаимодействия принца и Элики, это просто не твоя игра. Но трудно представить себе человека, которого не подкупят шарм и очарование красивой восточной сказки с драматичным финалом. Титры уже давно пробежали, а ты сидишь и, уставившись в одну точку, прокручиваешь события пройденной, нет, пережитой истории. Ради этих эмоций, право, стоит постараться. **PG**

Теперь беспокоиться за собственную безопасность вовсе не обязательно.

НАПРЯГИ ИЗВИЛИНЫ

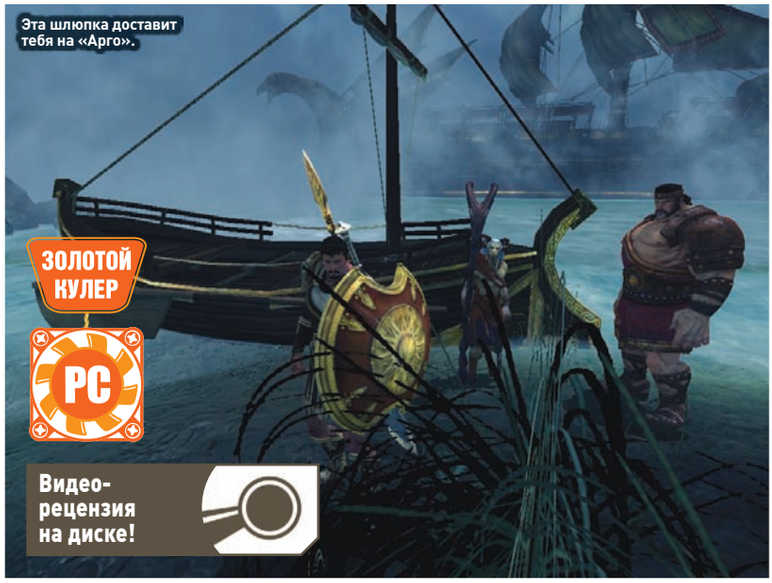
Акробатика, схватки... Еще одна непременная составляющая любой игры сериала «Принц Персии» – головоломки. До сих пор живы воспоминания о потрясающих задачках с лучами света в «Песках времени». Но и в новом «Принце» есть отличные моменты. Придется немного поломать голову над правильным расположением шлюзов во дворце. Нетривиальна задача с платформами, через которые лежит путь к плодородной земле. Подобрать правильную комбинацию для вращения дисков, скрывающих магические печати, тоже не минутное дело.

1999 — Создана студия Liquid Entertainment.

2001 — Компания Liquid Entertainment выпускает стратегию Battle Realms.

2002 — Выходит The Lord Of The Rings: War Of The Ring.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ



RISE OF THE ARGONAUTS

ВОЛЯ БОГОВ

ЖАНР ИГРЫ
Action-RPG

ИЗДАТЕЛЬ
Codemasters

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games

РАЗРАБОТЧИК
Liquid Entertainment

ПОЙДЕТ
Процессор 3GHz, 2Gb RAM, видеокарта с 512Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.rise-of-the-argonauts.com

ПОХОЖЕСТЬ
Titan Quest, Mass Effect

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Композитор Тайлер Бейтс (Tyler Bates), автор музыки к фильму «300 спартанцев»

Только настоящий герой осилит громадину древнегреческого эпоса. Не устрашится запутанных лабиринтов античного текста, испытания десятистраничным перечислением имен и смертельной схватки с шестистопным монстром – великим и прекрасным гекзаметром. Спроси любого студента-словесника, чем ему запомнилась «Илиада» Гомера. Ответ предсказуем: бесконечно нудным многостраничным списком эллинских кораблей. Даже Мандельштам и тот сумел прочесть его лишь наполовину.

И это правильно, иначе и быть не может. Гомер намеренно утяжелял свой слог, насыщал текст множеством повторов – все это делалось ради одной только цели: передать эпическое величие описываемых событий. Чтобы помочь читателю ощутить вечность: рождаются и умирают поколения, но на Олимпе ничего не меняется, и в бороде Громовержца так и не появилось ни одной крошки, не говоря уже о седых волосах. Боги вершат свою волю, а человеку остается следовать предназначению. Очень немногим кинорежиссерам удалось достойно экранизировать эпос. Нужно быть как минимум Кончаловским, чтобы воплотить на экране гомеровский текст. С играми та же история. Античный бестиарий, сатиры, кентавры и горгоны давно привлекают внимание разработчиков. Одними из первых были создатели симпатичной Titan Quest, потом появился консольный забияка – брутальный Кратос из God of War. Вот только с величием вышла накладка. Рубить головы Гидре, конечно, круто, но с тем же успехом можно выщипывать перья Кетцалькоатлю. Нужно только поменять модельки и текстуры. Так где же она – игра, достойная великого поэта? По-настоящему эпическая RPG в древнегреческом стиле?

ФЕБ, НАЧАВШИ С ТЕБЯ, ВСПОМЯНУ О СЛАВНЫХ ДЕЯНЬЯХ...

Rise of the Argonauts так и не смогла понравиться западным критикам.

Решил надавить на собеседника? Привет Аресу! Юлишь и увиливаешь от ответа? Славься, Гермес!

БОЖЕСТВЕННЫЕ СИЛЫ

Воитель Арес благоволит тупым и сильным ребятам, легко впадающим в раж и безумие. Увеличивает ярость и количество наносимых повреждений (навыки Fury, Rage of Ares, Vengeance), учит ломать щиты и шеи (Shield Break), а его любимое оружие – громадная булава. Гермес предпочитает умелое фехтование, финты и уловки (навыки Serpent's Fang, Quicksilver, Speed of the Herald). Он покровительствует мечникам, ловким и подвижным солдатам. Аполлон – мастер обороны. Многие навыки этого олимпийца связаны с лечением, воскрешением и улучшением доспехов (навыки Solar Shield, Golden Armor, Silver Armor, Regeneration, Ralling Presence). Хочешь играть за «танка»? Выбирай этого бога. Любишь атаковать на расстоянии – обратись за помощью к Афине. Мудрая дочь громовержца Зевса специализируется на электрической магии и метании копья (навыки Aegis, Tempest, Seeking Spear).

Факты

4 божественные силы

10 бесстрашных аргонавтов

100 полезных навыков

Древо навыков мало чем отличается от других ролевых «насаждений». То же деление на специализации, что и в привычных action-RPG.

Каюта волшебницы Медеи. В оригинальной версии мифа именно она была женой Ясона.

Здесь хранятся доспехи Ясона. Каждый – настоящее сокровище.

Коллеги не оценили новую ролевую систему, кровавые бои на измот и божественную систему диалогов. Их совсем не взволновали мелодии гениального Тайлера Бейтса (автора музыки к фильму «300 спартанцев»), да и сами олимпийцы показались пыльными уродцами из ярмарочного аттракциона. Меня же, напротив, игра удивила, очаровала своей необычностью. Ведь авторы добились невозможного: заставили до мурашек сопереживать мониторным перипетиям, сохранили атмосферу оригинального текста, при этом практически полностью переписав (читай – извратив) оригинальный миф об аргонавтах. Если кто не в курсе, авторство этой популярной истории принадлежит Аполлонию Родосскому, а вовсе не Гомеру. Именно Аполлоний и воспел подвиг Ясона, отправившегося на край света за шкурой золотого барана.

Это был один из первых греческих мифов, где герои действовали сообща, в дружном коллективе. Правда, мотивы у книжного Ясона были совсем иными, чем у Ясона компьютерного. Первый хотел заполучить отцовский престол, второй пытается вернуть к жизни свою невесту Алкему, убитую ядовитой стрелой прямо в разгар свадебного веселья. За этим преступлением стоят культисты из секты Черного жала, поклоняющиеся богине лунного света Гекате. Ясон берет с собой Геракла и плывет на далекий туманный остров. Там обитает пифия – вещая жрица Аполлона. Она умеет предсказывать будущее и знает, как вернуть к жизни любимую Алкему. Выясняется, что для ритуала воскрешения нужна древняя, принадлежавшая еще Титанам реликвия – Золотое руно. Находится оно в преисподней, на острове Тартар, а добыть его могут только потомки четырех олимпийских богов: Зевса, Афины, Гермеса и Аполлона. Задача сложная, почти невыполнимая, но Ясон готов на все, лишь бы спасти свою невесту.

ВЕТРЕ ПОМЧИТСЯ АРГО ПО БЕЗБУРНОМУ ТИХОМУ МОРЮ...

Можно по-разному относиться к подобным авторским вольностям и многочисленным сюжетным допущениям. Игра от этого хуже не стала. Дух захватывает, когда видишь новое «Арго». Доисторическая посудина превратилась в самоходное судно (изнутри чем-то похожее на Ebon Hawk из игры Star Wars: Knights of the Old Republic), движимое неизвестной магической силой, – не хватает только античных компьютеров и голографической карты. Крамола? Скорее – полет фантазии.
Разработчики не следовали привычным штампам жанра action-RPG. Не-

АРГОНАВТЫ

В оригинальном мифе Ясона сопровождали 54 товарища-аргонавта (данные зависят от источника), в игре команда получилось менее многолюдной, зато каждый из воинов специализируется в определенной дисциплине.

Геракл – громила, дуболом.

Пан – опытный маг.

Ахиллес – лучший воитель во всей Элладе.

Аталанта – превосходная лучница.

Медея – могущественная волшебница.

Персей – копейщик.

Лисандр – кентавр, приемный отец Аталанты.

Экран выбора оружия и брони.

ожиданности ждут тебя во многих составляющих игрового процесса. Ты не увидишь привычного индикатора здоровья, все ссадины и раны можно разглядеть на теле своего персонажа. Логично, правда? Бои стали значительно сложнее, в два клика с противником не расправишься. Сначала нужно раздробить щит, потом пробить броню и только потом переходить к «десерту». Бывает, что и везет. Тогда с одного удара можно разрубить врага пополам или размозжить его черепушку. Но такое случается очень и очень редко, и без божественного вмешательства тут не обойтись.

В стародавние времена боги частенько спускались с Олимпа, чтобы пообщаться с «подчиненными», а то и вовсе обрюхатить очередную красотку. Потому вовсе не удивительно, что система развития героя в Rise of the Argonauts построена на общении с небожителями. И больше никакого надоевшего экспириенса, все блага и знания выделяются в обмен на деяния (deeds), говоря геймерским языком, достижения-ачивменты. Убил 50 врагов – направляйся к ближайшему алтарю, отчитывайся о проделанных геройствах, и лишь тогда, получив благосклонность олимпийца (в игре это aspect points), начнешь постигать воинское ремесло.

Всего существует четыре специализации, по числу почитаемых богов (подробнее – во врезке). Древнегреческое древо навыков напоминает «растительность» из других action/RPG. Но за оригинальность подхода все равно спасибо. Так же как и за социальную составляющую игры: болтовню, беседы, молитвы и поминальные речи. Тут авторы взяли пример с другой ролевой игры – похоже, их вдохновляли диалоги из Mass Effect. Но в Rise of the Argonauts все куда серьезнее. От того, как ты выстраиваешь разговор, зависит, какому богу отдаешь предпочтение. Решил надавить на собеседника? Привет Аресу! Юлишь и увиливаешь от ответа? Славься, Гермес! От твоих поступков зависит, как будут относиться к тебе окружающие и сколько дополнительных aspect points ты получишь. О каком-то альтернативном развитии сюжета речь не идет, но развилочки встречаются, и иллюзия свободы возникает.

Фантомы, духи, небожители и мифические существа и создают особое настроение. Словно и не в игру играешь, а участвуешь в театральной постановке, этакой античной драме. За это настроение можно простить многое: отсутствие мини-карты (поубивал бы!) и однообразные сражения на замкнутых аренах, измывательства над оригинальным текстом и управление, ориентированное на контроллер от Xbox 360. Одна только возможность взойти на борт «Арго», увидеть воочию Геракла и золотое солнце Эллады сделала автора этих строк совершенно счастливым. **PG**

В игре нет индикатора здоровья, все ссадины и раны можно разглядеть на теле персонажа.

Рубка «Арго». Сплошная автоматика и высокие античные технологии.

Ясон удачно провел комбо.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★½ 8.5
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★½ 7.5

Необычные навыки и достижения, увлекательный сюжет, колоритные персонажи, «античное» настроение и эпический размах.

Ужасно неудобно ориентироваться – нет мини-карты, управление сделано под консоли, мало разновидностей оружия, нет привычных трофеев и торговли.

8.0

Эпос на экране монитора завораживает, хотя при желании и в нем можно обнаружить плагиат.

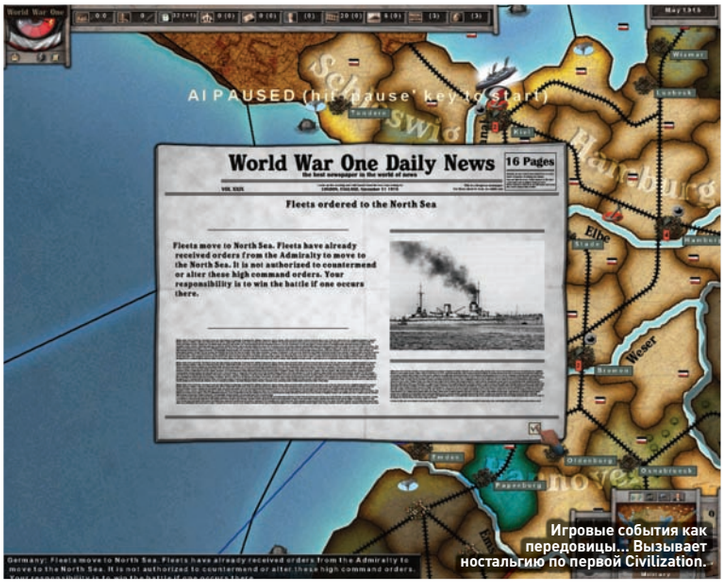
Как можно ориентироваться по такой мутной карте?

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2005 — AGEOD основана в Гренобле (Франция).

2006 — Выходит стратегия Birth of America.

2007 — Выходит стратегия AGEOD's American Civil War.



Игровые события как передовицы... Вызывает ностальгию по первой Civilization.

Распутин был стратегом? Неудивительно, что все закончилось Брестским миром.

WORLD WAR ONE: THE GREAT WAR 1914–1918

ТЫСЯЧА ШЕСТЕРЕНОК

ЖАНР ИГРЫ
Strategy

ИЗДАТЕЛЬ
Ascaron

РАЗРАБОТЧИК
AGEOD

ПОЙДЕТ
Процессор 1.8GHz, 2Gb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–4

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ageod.com

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Филипп Тибо (Philippe Thibaut), автор картонной Europa Universalis

ПОХОЖЕСТЬ
Great Invasions

Что если игра поджанра «закрась карту своим цветом, провинцию за провинцией» похожа на релизы от Paradox, но перегружена деталями, а управление неудобно до безжалостности? Это, скорее всего, постарался Филипп Тибо (Philippe Thibaut) – человек, создавший картонную Europa Universalis и потерявший на нее права, а теперь делающий игры, чтобы показать, на что еще он способен.

Управлять армиями и государствами в World War One нелегко и мучительно (тянем фигурку солдатика, чтобы двинуть армию, а не просто щелкаем на провинцию-цель!). Представь себе Hearts of Iron, где нет перечня войск (нужно искать на карте), где нельзя объединить резиновой рамкой дивизии в армию, где вместо плавного течения времени – ходы с несколькими фазами. Кстати, на каждой стадии хода видны возможности, доступные на других, но не ясно, что нужно сделать для завершения текущей фазы. Честное слово, максимально усложненный интерфейс не делает стратегию хардкорной. Таковой ее делает возможность вручную управлять большим количеством параметров, и, естественно, дерганье за сотню рычагов должно приносить какие-то результаты.

У Филиппа Тибо всегда масса идей (ознакомься, например, с его Great Invasions, предпочтительно с демо), и в World War One он себе не изменяет. Войска не только умеют ездить по железным дорогам – они способны менять ширину колеи в захваченных провинциях. Полки в русской армии чешские, польские, финские, украинские – всякие (чехи сражаются лучше всех). Сражения – это масса нюансов: чертовски умиляет возможность расставлять подразделения по флангам и еще до атаки планировать направление дальнейшего прорыва. Осады крепостей. Генералы с бонусами (Брусилов знал толк в химическом оружии?). Случайные или устраиваемые игроком события (ввести в России парламентскую монархию и прогнать Гришку Распутина со двора!). Дипломатия, производство и странные вероятностные научные исследования. Возможность руководить всей Антантой или всеми центральными державами сразу (игра честно предупреждает – неподготовленные впадут в панику от микроменеджмента). Десятки, сотни шестеренок, большинство из которых не цепляются друг за друга. Тибо и его компания AGEOD приступили к патчеванию World War One, и работы у них непочатый край, например медленно думающий AI. **PG**

Филиппа Тибо стоит уважать хотя бы за применение слова malus вместо выражения negative bonus.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★½ 6.5
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★½ 4.5

Винтажный вид, старинные марши, богатейшие возможности для стратегического планирования и микроменеджмента, историческая достоверность, Мата Хари.

Невероятно неудобное управление, масса неэффективных функций, огромное количество багов, вылеты на рабочий стол.

6.0

Для очень терпеливых стратегов, интересующихся Первой мировой и микроменеджментом.

1999 Основана Khaeon Games, позже переименованная в Spellborn International.

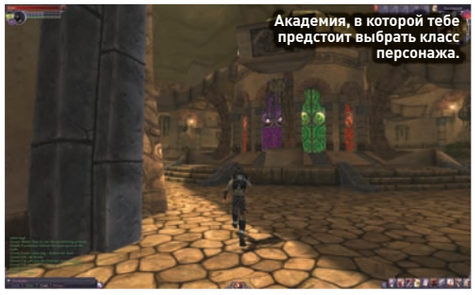
2005 Появились первые подробности о The Chronicles of Spellborn.

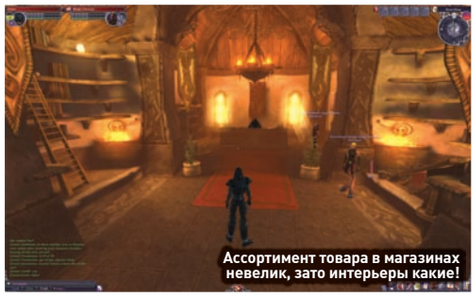
2008 The Chronicles of Spellborn выходит в Германии, Франции и Бенилюксе.

2009 Игра выходит в Англии, Северной Америке и России.

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

Приглушенная цветовая гамма нисколько не портит игру.


Академия, в которой тебе предстоит выбрать класс персонажа.


Ассортимент товара в магазинах невелик, зато интерьеры какие!

THE CHRONICLES OF SPELLBORN

САМАЯ СКАЗОЧНАЯ ММО

ЖАНР ИГРЫ
MMORPG

ИЗДАТЕЛЬ
Acclaim

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Руссобит-М/GFI

РАЗРАБОТЧИК
Spellborn International

ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz,
1Gb RAM,
3D-ускоритель 128Mb,
12Gb места на HDD,
интернет-соединение
128 kbit/s

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Тысячи

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.tcos.com

ПОХОЖЕСТЬ
World of Warcraft, Age of Conan, Unreal Tournament

Хороших MMORPG выходит мало. Хотя бы потому, что многопользовательских игр вообще немного. А еще потому, что слишком велики расходы и риск. Мало кто решается делать что-то свое, даже образцово-показательная Blizzard уже давно занимается копированием, почти безболезненно перенося на новую почву семена старых идей. Ведь сделаешь что-то необычное – не поймут, не оценят, не примут. И прощай, ежемесячные доходы. Даже механика боя во многих онлайновых играх крайне похожа. А игроки, странствуя от ММО к ММО, вынуждены смотреть на одни и те же параметры персонажа.

СЛОЖНАЯ ПРОСТОТА

В пику всему этому в The Chronicles of Spellborn у персонажа лишь несколько характеристик. Основные параметры (body, mind, focus) усиливают эффекты умений и повышают защиту от разных типов повреждений, которых тоже три. Еще три параметра изменяются во время боя в зависимости от эффектов умений: телосложение отвечает за скорость передвижения, боевой дух влияет на наносимый урон, а концентрация повышает скорость нанесения ударов. А как же уклонение, парирование и блоки? Элементарно: от атаки можно увернуться или отскочить, и это касается как обычных ударов, так и заклинаний. Нельзя выбрать цель для атаки и кликать по иконкам умений – Spellborn комбинирует RPG с шутером от третьего лица, заставляя игрока целиться во врага. И если заклинание или меч прошли мимо противника, обвинить в этом генератор случайных чисел уже не получится. Исход боя в значительной мере зависит от умения игрока.

Маны, энергии или другой подобной субстанции, расходуемой при использовании умений, нет. Однако в каждый момент времени доступно лишь несколько ударов или заклинаний. Дело в том, что все боевые умения расположены на сторонах барабана, который вращается при использовании скиллов, открывая следующие способности. Всего на барабане шесть рядов умений, однако в начале игры доступно только два ряда по три умения на каждом. Применив одну из этих трех способностей, ты получишь доступ к следующим трем, а использование одной из них вернет барабан в исходное положение. По мере развития персонажа он получает новые умения и ячейки на барабане, что

МУЗЫКАЛЬНЫЕ ХРОНИКИ

Саундтрек к The Chronicles of Spellborn написал именитый композитор Йеспер Кид (Jesper Kyd). Созданием музыки к играм он занялся еще в конце 80-х, а широкую известность приобрел в 2000 году после выхода MDK 2, Messiah и Hitman: Codename 47. Также Кид написал саундтреки ко всем последующим частям саги о лысом убийце, в числе последних работ Йеспера – музыка к Assassin's Creed и The Club.

Еще две песни, совсем непохожие на эмбиент-треки датского композитора, написала для игры голландская группа Within Temptation. The Howling и Sounds of Freedom использовались для продвижения The Chronicles of Spellborn два года назад. Позже The Howling вошла в альбом The Heart of Everything, вышедший весной 2007 года и разошедшийся в мире тиражом более 450 тысяч экземпляров. С учетом того, что жанр готический металл (или симфонический рок с «добавками», как говорят сами музыканты) не слишком популярен, результат внушительный.

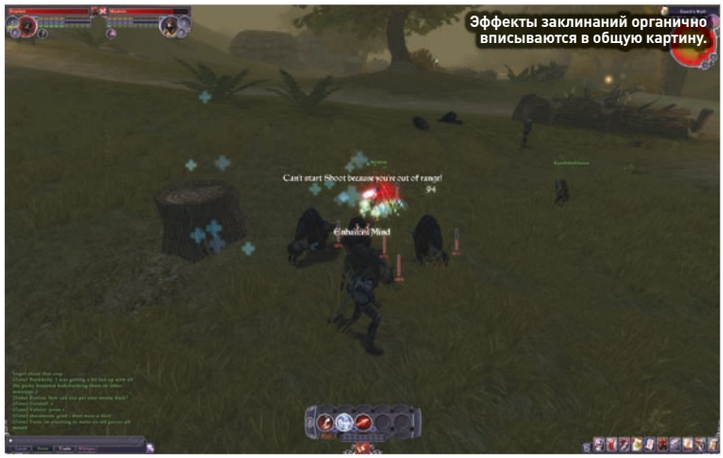
Факты

9 различных классов в трех архетипах

4 персонажа – максимальный размер группы

1 PeP-уровень персонаж теряет при смерти

Площадь города Hawksmouth, где ты оказываешься после создания персонажа.


Эффекты заклинаний органично вписываются в общую картину.

позволяет строить все более сложные цепочки заклинаний или ударов. Далее появляются открывающие и закрывающие умения, позволяющие создавать комбинации атак. Причем эффект комбо зависит не только от начальных умений, но и от промежуточных. Фактически игрок может выработать собственный стиль боя, по-разному располагая способности на барабане и строя всевозможные комбо-цепочки. Идея та же, что и в коллекционных карточных играх: карт много, в бой можно взять лишь некоторые, а реально использовать – и того меньше.

ТРИ НА ТРИ

Классов в игре девять, по три в архетипах воина, мага и разбойника. Но и здесь разработчики соригинальничали: в The Chronicles of Spellborn нет классических «хилеров», «танков» и «дамагеров». Самый приближенный к клирику класс Void Seer сам наносит неплохие повреждения, а прямых лечащих умений, считай, и не имеет. Зато может сотворить заклинание, возвращающее союзникам часть нанесенного ими урона в виде жизненной силы. Похожая ситуация и с «танками» – в игре нет умений, которые бы заставили врагов атаковать именно воина. Роль «танка» в группе заключается в том, чтобы замедлить, ослепить, обезоружить противника и не дать ему добраться до менее защищенных персонажей. И даже разбойники способны не только напакостить врагу, но и немного подлечиться.

Несмотря на разноплановость классов, без уникальных способностей не обошлось. Например, Ancestral Mage призывает себе в помощь существ, Trickster использует различные гаджеты (в том числе ослепляющие бомбочки), а Skinshifter способен превращаться во всевозможных созданий. Но и общие умения у них есть – в рамках одного архетипа часть способностей сов-

ПРОЧЬ ОТ СУЕТЫ

Офис разработчиков находится практически на берегу Северного моря в Гааге – третьем по величине после Амстердама и Роттердама городе Нидерландов. И хотя в Den Haag, как называют его голландцы, заседает парламент и находится резиденция королевы, население города составляет всего около полумиллиона человек. Видимо, суету Чикаго, Бостона, Лондона и Сеула они видят только в кошмарах, потому и игра у Spellborn International получилась милой и спокойной. Размеренной, если угодно.

Нельзя выбрать цель для атаки и кликать по иконкам умений – Spellborn комбинирует RPG с шутером от третьего лица.

На таких кораблях жители путешествуют между осколками мира.

Некоторые NPC не готовы сотрудничать, пока не получат на орехи.

падает. Впрочем, все классы самодостаточны, и благодаря этому в группе (ее максимальный размер – четыре персонажа) нет фиксированных ролей. Следовательно, проще найти команду для походов в инстансы или совместного выполнения квестов.

ВЕЧНАЯ ИСТОРИЯ

Задания – краеугольный камень игры, и в этом плане голландская MMO очень похожа на LotRO, WoW и EQ2. Никаких подсказок и отметок на карте, как в WAR или AoC, – будь добр внимательно выслушать NPC и потратить некоторое время на поиск нужной локации, ведь указания квестодателей порой довольно туманны. Беготня по зонам тоже отнимает немало времени: ездовых животных в игре нет, а квестовые монстры и предметы нередко находятся в удаленных уголках мира. Слоган игры – «What lies hidden must be found» подходит ей на все сто.

Игровая вселенная состоит из осколков (shards), когда-то образовавшихся в результате катаклизма и ныне парящих в магическом эфире. Ага, прямо как в «Аллодах». В поисках приключений тебе предстоит путешествовать между осколками на особых судах.

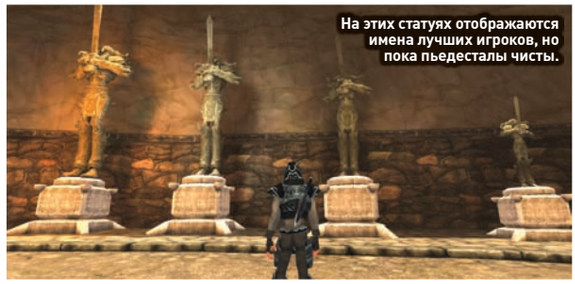
К сожалению, пять различных миров и более тысячи квестов – практически единственный стимул прокачать персонажа до максимального 50-го уровня. PvP не слишком мотивированно (хотя в будущем нам обещают войны за осколки), торговли и ремесленных профессий не предвидится: все предметы создают NPC, нужно лишь принести им рецепт и необходимые ингредиенты. Да и хобби никаких: ни коллекцию собрать, ни рыбки наловить. Зато в плане брони и оружия голландцы снова проявили оригинальность.

Все классы самодостаточны, и благодаря этому в группе нет фиксированных ролей.

ПО ОДЕЖКЕ ВСТРЕЧАЮТ

Вся экипировка в The Chronicles of Spellborn носит исключительно косметический характер, потому и персонажи выглядят по-разному. Ты не найдешь в игре клонов, наряженных в одинаковую, лучшую по характеристикам одежду. Мало того, только здесь генератор персонажей позволит создать неимоверного толстяка или героя толщиной со спичку, к тому же нарядив его в разные перчатки или оставив только одну штанину. А на параметры героев влияют печати (sigils), которые можно вставлять в ячейки одежды. Таким же образом можно усилить умения – у каждого из них есть несколько свободных ячеек.

Еще одной интересной особенностью TCOS являются PeP-уровни (от Personal exPerience), которые теряются при смерти персонажа и не привязаны к основному уровню (fame level, всего их 50). Каждый из пяти PeP-уровней повышает характеристики героя, однако соответствующий опыт персонаж получает только за убийства врагов, но не за квесты. Хотя PeP-ранги дают ощутимое преимущество, их непросто заработать и совсем легко потерять. Думается, с подписчиками у голландской MMO сложится аналогичная ситуация: уж слишком проект нестандартен и оригинален, чтобы заинтересовать и удержать большую армию пользователей. С другой стороны, триал позволяет бесплатно взглянуть на игру – а она, поверь, затягивает. **PG**


На этих статуях отображаются имена лучших игроков, но пока пьедесталы чисты.

На вершину наблюдательной башни можно залезть. Даже нужно – чтобы выполнить квест.

Таверна. Напиться и подраться нельзя, но получить пару заданий – запросто.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★½ 8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★½ 9.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★½ 8.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Боевая система, где исход битвы определяют умения игрока, красивый сказочный мир, великолепные квесты и музыка.

Корявая анимация и страшненькие модели персонажей, не слишком удобный интерфейс, скомканный туториал. Кроме квестов и PvP, заняться в игре нечем.

8.5

Удивительно свежая MMO, которая рискует остаться незамеченной из-за отсутствия громкой PR-кампании.

В кузнице можно сделать новые доспехи или вставить в экипировку печати (sigils).

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2003

На руинах Black Isle Studios создается гейм-студия Obsidian.

2005

Штат студии пополнился Джошем Сойером (Josh Sawyer), создателем будущей Icewind Dale.

2007

Музыка стала куда мелодичнее, на работу принят замечательный композитор Александр Брэндон (Alexander Brandon).

Иногда на поле боя появляются добровольные помощники, такие как этот патруль.

Видео-рецензия на диске!

Покупаем рецепты для крафтинга.

NEVERWINTER NIGHTS 2: STORM OF ZEHIR

СКАЗКИ ДАЛЬНИХ СТРАНСТВИЙ

ЖАНР ИГРЫ
RPG

ИЗДАТЕЛЬ
Atari

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла

РАЗРАБОТЧИК
Obsidian Entertainment

ПОЙДЕТ
Процессор 3GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–6

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.atari.com/nwn2/soz

ПОХОЖЕСТЬ
Neverwinter Nights 2, Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer

Бледным и скукоженным северянам жизненно необходимо солнце. Прогулки по сырым подземельям могут стать причиной жестокого ревматизма, и тут уже никакая магия не поможет. Надо хотя бы раз в году вырываться на юг, к морю, менять локацию и климат. Так, как это сделали герои очередного, уже второго дополнения к игре Neverwinter Nights 2 – Storm of Zehir.

ДАЛЕКО-ДАЛЕКО ЗА МОРЕМ...

После смерти Короля теней на Побережье мечей сложилась очень сложная экономическая ситуация. В империи царит хаос, индексы упали, мифрил подешевел, и, чтобы поправить положение, приходится искать новые рынки сбыта. Пусть даже и за морем на неисследованных территориях. Веселый ветер надувает паруса, торговый транспорт Vigilante мчит героев в неизвестность. И вдруг – буря. Большая часть экипажа гибнет вместе с грузом, а оставшиеся в живых оказываются выброшенными на дикарский берег. Ко всем прочим бедам прибавляется еще одна – туземцы. Тебе придется использовать все свои тактические умения, чтобы в одиночку справиться с этими варварами. Победить можно, но сложно – приходится маневрировать, использовать рельеф, попутно обшаривая обломки корабля в поисках «лечилок» и доспехов. Драться придется обычной корабельной доской, используя ее как дубинку.

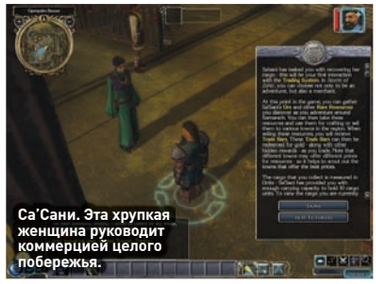
Вместе с поэтом и путешественником Воло Геддармом (Volo Geddarm) ты отправишься в странствия по нехоженым тропам Чултанского побережья. Эти места – белое пятно на карте Юго-Западного Фаэруна. По слухам, именно там находится святилище злого бога Зехира. Первые упоминания о нем появились только в четвертой редакции Dungeons & Dragons – самое время познакомиться с аспидом поближе, а заодно поквитаться с богомерзкими ян-ти. Эти твари научились маскироваться под людей, и под подозрением находятся все. Особенно такие незваные гости, как твои партийцы.

ТАМ, НА НЕВЕДОМЫХ ДОРОЖКАХ

Разработчики наполнили старую форму совершенно новым содержанием. Разобравшись с людоедами, ты окажешься на трехмерной и невероятно красивой карте мира. Это не те пыльные свитки, к которым мы все давно привыкли, нет, это огромный и живой мир, полный опасностей и сокровищ.

Появилась возможность создавать всю группу сразу, не ограничиваясь манипуляциями с главным героем. Представь, насколько интересно поэкспериментировать с балансом и набрать группу из одних воров. Подобная свобода действий делает игру пригодной для многократного прохождения. Хотя, будь уверен, 30 геймплейных часов хватит, чтобы ублажить самого хардкорного геймера. Что уж говорить о безусых казуалах, которые Фаэрун в глаза не видели и считают Menzoberanzzan названием реактива!

В игру были добавлены сразу несколько навыков, прокачав которые ты станешь действительно опытным путешественником и будешь с легкостью лавировать по чултанским джунглям. Survival увеличивает скорость передвижения, особенно



Са'Сани. Эта хрупкая женщина руководит коммерцией целого побережья.

Факты

11 верных сторонников

30 часов геймплея

2 новые расы

380 полезных рецептов

В империи царит хаос, индексы упали, мифрил подешевел, и, чтобы поправить положение, приходится искать новые рынки сбыта.

по пересеченной местности. Hide и Move Silently позволяют двигаться незаметно и таким образом избегать нападения чудовищ. Listen и Spot помогут слышать перемещения противника и вовремя делать ноги, а навык Lore превратит тебя в заслуженного археолога.

Экономическая часть игры переделана полностью. Двигаясь по сюжетной тропке, ты окажешься во владениях местной купчихи по имени Са'Сани, а там – сам верши свое будущее. Хочешь – начинай водить караваны и зарабатывай звонкую монету, хочешь – займись грабежом, устраивай засады и ловушки. Интересно реализована система товарно-денежных отношений. В своих поисках ты наверняка наткнешься на ящики с ценной рудой или дорогим мехом. Просто поменять их на деньги не получится. В гильдии купцов за них дадут слитки особого металла, которые можно использовать для получения бонусов. Никто не запрещает заниматься крафтингом. В рюкзаке главгероя болтается сразу несколько фолиантов с рецептами. Всего таких инструкций более 380 штук. Есть над чем поработать.

ЕСЛИ С ДРУГОМ БУДУ Я...

Одному в игре делать нечего, и сгрудиться в партию все равно придется. На выбор предоставляется два способа это сделать. Первый – набрать группу в начале игры (как вариант, портировать готовых персонажей из предыдущего дополнения). Второй куда интереснее. На всем протяжении игры ты будешь встречать соратников (cohorts), которые будут готовы к тебе присоединиться, но при определенных условиях. Кому-то нужно просто заплатить, кого-то – завербовать при помощи дипломатии.

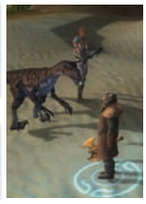
Но старания того стоят. Твои новые друзья – опытные воины, стрелки и маги. Многие из них могут призывать животных, даже таких экзотических, как динозавры и дикие кошки. Но самое главное, соратники способны влиять на течение беседы, встраивая в разговор свои полезные и не очень реплики. Новая фича полностью меняет игровой процесс, делая общение максимально разнообразным, а главное, совершенно непредсказуемым.

NWN2: Storm of Zehir удалась. Дополнение станет наиприятнейшей неожиданностью для всех поклонников ролевых баталий. Одним понравится стратегическая часть, другие насладятся возможностью поиграть за две новые расы и попробовать в деле правила четвертой редакции D&D. Что касается вашего покорного слуги, то он был сражен многовариантностью этой игры и авантюрностью сюжета. Чертовски приятно чувствовать себя пионером, прорубившим окно в Южный Фаэрун. И никакой сквозняк мне уже не страшен. **PG**

Рынок Самарчана. Здесь можно купить оружие и броню, разжиться рецептами и найти себе новых партийцев.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★½ 9.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★½ 8.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★ 9.0



Прекрасный новый мир, совершенная экономическая модель, интерактивная карта мира, игровые правила четвертой редакции легендарной системы Dungeons & Dragons.

Графика кажется устаревшей. Слишком хардкорный, бескомпромиссный старт – начинающему игроку трудно выдержать три вражеские атаки.

8.5

Великолепное приключение для всех поклонников Forgotten Realms, удачная реализация многих смелых идей.

Атака велоцирапторов. Привет дедушке Спилбергу!

Карта мира. Наверх пойдешь – в Самарчан попадешь.

Факты

2 стороны конфликта в игре: СССР и Германия

10 миссий в кампаниях за каждую из сторон

25 часов – официальная продолжительность игры

все заранее. Количество приемов ограничено только твоей фантазией: отвлекающие атаки, фланговые маневры и так далее...

Если в детстве ты не отрываясь смотрел фильмы про войну, эта игра заставит тебя завороженно замереть у экрана.

КРАТКОСТЬ – СЕСТРА ТАЛАНТА?

Когда играешь в «Операцию "Багратион"», постоянно ловишь себя на одной мысли: при всех своих масштабных сражениях в остальных аспектах игра остается на редкость лаконичной. Всю кампанию 1944 года по освобождению Белоруссии Wargaming.net уложила в десять миссий, причем две последние проходят уже в Польше. Немецкие миссии базируются на тех же картах, только играем мы уже на противоположной стороне.

Краткость проявляется во всем. Именно за это на игру и взъелись поклонники варгеймов – в «Багратионе» нет тонких подробностей вроде наклона лобовой брони у всех десяти моделей «Тигра», да и самих десяти моделей тоже нет. Каждый «класс» техники (бомбардировщик, самоходная установка и т.д.) представлен одной-двумя разновидностями, пехота тоже не особенно разнообразна. А все сражения в кампании сводятся к тому, что ты либо наступаешь, либо обороняешься. Это говорится не в упрек Wargaming.net – просто надо быть готовым к тому, что «Багратион» по глубине является аналогом World in Conflict, а никак не хардкором для избранных.

Некоторое разнообразие в игру вносят случайные сражения, где все вертится вокруг специальных точек на карте – чем больше их ты контролируешь, тем лучше у тебя обстоят дела с подкреплениями. Ну а захвативший все точки объявляется победителем. Сражаться можно и против живого оппонента, но в онлайне «Багратион» по какой-то причине производит куда меньшее впечатление. Дело, наверное, все в том же отсутствии тумана войны – все-таки прелесть игры с живым противником заключается именно в возможности перехитрить его, придумать такой ход, который он предугадать не сможет.

ПРИХОДИТЕ ПОСЛЕ ПАТЧА

Но главная проблема «Багратиона» заключается в другом. Огромное количество жалоб на разнообразные баги – вот недостаток, который не оправдаешь ничем. Увы, «Багратион» – отнюдь не первая отечественная игра про Вторую мировую войну, о которой приходится говорить, что главным твоим противником в ней станут не фашисты, а технические неполадки. Автору этого материала пришлось приложить немало усилий, чтобы всего лишь запустить игру. Дополнительной проблемой оказалось то, что «Багратион» вышел под новогодние праздники, и к моменту написания материала о патчах ничего слышно не было.

Впрочем, давай признаем: к подобным неприятностям мы уже привыкли, а в остальном игра в «Операцию "Багратион"» доставляет одно удовольствие. Жаль только, что творение Wargaming.net очень скоро забудут – уж больно вторично получилось. Да, World in Conflict в свое время тоже не стала откровением, но в ней хотя бы было развитие идей, заложенных предшественниками. В то время как «Багратион» – хорошее, но подражание. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

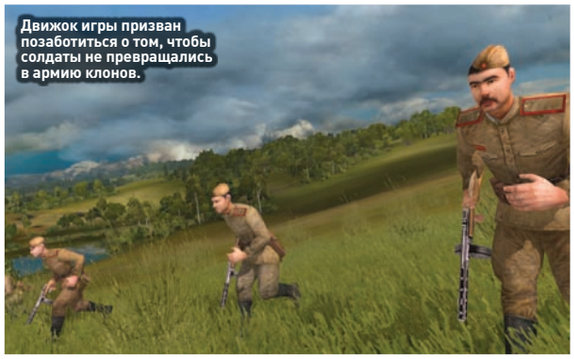
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Без пяти минут «World in Conflict на белорусском фронте». Компания Wargaming.net собрала все самое хорошее, что есть в жанре, и свела в одну свою игру.

Увы, сделать свой шаг вперед «Операции "Багратион"» не удалось. Удручает полное отсутствие амбиций, равно как и значительных нововведений.

8.0

Не шедевр и не революция, но вполне добротная игра, предназначенная для поклонников World in Conflict.



Движок игры призван позаботиться о том, чтобы солдаты не превращались в армию клонов.

Активная пауза позволяет перевести дух и спокойно раздать приказы.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2000

Выходит DBA Online – первая игра от Wargaming.net, компьютерная адаптация известной настольной игры De Bellis Antiquitatis. Пошаговая стратегия.

2003

Выходит Massive Assault – самый известный проект Wargaming.net, который принес белорусской студии широкую известность. Снова пошаговая стратегия.

2007

Выходит «Обитаемый остров: Послесловие», на Западе известный как Galactic Assault: Prisoner of Power – лучшая игра по мотивам этого произведения братьев Стругацких. Естественно, пошаговая стратегия.

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ КАРАСЕВ

Видео-рецензия на диске!

ОПЕРАЦИЯ «БАГРАТИОН»

ИЗ БЕЛОРУССИИ С ЛЮБОВЬЮ

ЖАНР ИГРЫ
RTS/Wargame
ИЗДАТЕЛЬ
ND Games
РАЗРАБОТЧИК
Wargaming.net
ПОЙДЕТ
Процессор 3GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–2
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.bagration-game.ru
ПОХОЖЕСТЬ
World in Conflict, «Офицеры», «Противостояние»

Скажу сразу: «Операция "Багратион"» получилась стандартной до последнего байта. Это в общем-то и неудивительно – трудно придумать нечто более обыденное, чем стратегия про Вторую мировую войну от разработчиков с постсоветского пространства. Впрочем, обычность совсем не является недостатком игры. «Багратион» получился очень хорошей стратегией... Жаль только, что назвать эту игру хитом не поворачивается язык.

ЕСТЬ РАЗГУЛЯТЬСЯ ГДЕ НА ВОЛЕ...

В актив «Операции "Багратион"» можно занести ровно два сюрприза. Первый получился еще тогда, когда выяснилось, что автором игры выступает Wargaming.net – студия, прежде работавшая исключительно над пошаговыми стратегиями в выдуманных мирах. Второй и куда более важный – масштаб, которым отличается творение белорусов. Если ты привык к отрядам не больше взвода, где каждый танк ценится на вес золота, то «Операция "Багратион"» вызовет у тебя шок и невольное восклицание: «Это все мое?!» Приготовься заранее, тебя ждут сотни пехотинцев и десятки единиц различной техники – иными словами, по-настоящему внушительные баталии. Лично отдавать приказ каждому солдату, как это принято в других играх, тебе не придется – и техника, и пехота заботливо собраны в подразделения. Благодаря этому управиться с армией в «Багратионе» проще, чем с небольшим отрядом в прочих варгеймах. О системе управления и сказать-то нечего, настолько все удобно и интуитивно. В пылу сражения некогда думать о том, как отдать приказ.

А сражения в «Багратионе» впечатляют. Тонкая цепь твоих отрядов растягивается до самого горизонта, пехотинцы зеленой волной накатываются на серую линию укреплений, огонь танков покрывает все поле сетью ярких взрывов, и узкая полоска земли превращается в кипящий котел. Добавь к этому специальную «кинематографическую камеру», демонстрирующую происходящее с самых интересных ракурсов, и... В общем, если в детстве ты не отрываясь смотрел «Батальоны просят огня» и другие фильмы про войну, то «Багратион» заставит тебя завороженно замереть у экрана.

ВАРГЕЙМ ИЛЬ НЕ ВАРГЕЙМ?

«Операция "Багратион"» стала поводом для серьезного спора: что же изготовила Wargaming.net – сложную RTS или легкий варгейм? Правда, вопрос этот приходится отложить до тех пор, пока не выйдет подробная инструкция о том, как отличить одно от другого. А пока остается только играть – тем более что в случае с «Багратионом» это приносит массу удовольствия. Игра довольно похожа на World in Conflict. Никакой возни с инфраструктурой – тебе просто выдают отряд бойцов, указывая впереди главную цель и несколько дополнительных. Достичь их, кстати, не так уж и просто. Враг умен, действует грамотно и наказывает за каждую вторую ошибку, а минутное промедление часто заканчивается поражением. Превосходство в живой силе и технике иногда может быть на твоей стороне, но самую выгодную позицию всегда занимает противник. Неспешно втоптать врага в землю при помощи авиации/артиллерии или завалить окопы трупами можно, но невыгодно – призовые очки за каждую миссию рассчитываются исходя из потерь и затраченного времени. А поскольку на них покупаются весьма полезные бонусы (например, повышение меткости), то приходится тщательно продумывать свои действия. Тем более что большое число отрядов открывает богатые возможности для маневров, а отсутствие тумана войны позволяет спланировать

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1992 — Работники студии Domark Software Оливер (Oliver Collyer) и Пол Колье (Paul Collyer) создали игру Championship Manager.

1994 — Братья открыли в Англии свою собственную компанию под названием Sports Interactive.

1995 — Вышла вторая часть Championship Manager. С той поры разработчики специализируются исключительно на футбольных менеджерах.

2004 — В ноябре разработчики выпустили новый проект – Football Manager 2005. Игра быстро стала лидером в своем жанре.

ТЕКСТ: СТЕПАН РВАЧ

Обе команды используют классическую схему 4-4-2, однако у тренеров разные взгляды на расстановку на поле центральных полузащитников.

По меркам российского футбола зарплата 3600 долларов в неделю – сущие копейки. Таким образом, за год Егор Титов недополучил несколько сотен тысяч зеленых купюр.

ЖАНР ИГРЫ
Sports/Management

ИЗДАТЕЛЬ
Sega

РАЗРАБОТЧИК
Sports Interactive

ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–16

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.football-manager.com

ПОХОЖЕСТЬ
Football Manager 2008

FOOTBALL MANAGER 2009

ЧИСТЫЙ ХАРДКОР

Компании Sports Interactive и Bright Future (авторов футбольных менеджеров) можно сравнить с двумя олимпийскими стрелками из лука. Первая является неоспоримым лидером, вторая вот уже несколько лет тщетно пытается зацепиться за первое место. Последнее время соревнования развивались по одному и тому же сценарию: Sports Interactive подходила к огневому рубежу, набирала максимум возможных очков и вне зависимости от выступления соперницы гарантировала себе самую высокую награду.

На этот раз вышло так, что первой на стрельбище появилась Bright Future. Авторы FIFA Manager 09 показали довольно неплохой результат – 8.0 по мнению нашего журнала (см. рецензию в прошлом номере «РС ИГР»). Согласись, довольно весомая заявка на золотую медаль. Осталось посмотреть, как отстрелялись разработчики Football Manager 2009, и подвести итоги.

ПРИВЫЧКА ТРЕНИРОВАТЬ

На первый взгляд кажется, что внешне свежая серия ничем не отличается от предыдущей. Все на своих местах: вот расположенные в определенном порядке пункты меню, вот знакомые иконки управления командой, а вот те самые всплывающие окна с уймой статистических данных.

Ты принимаешь бразды правления командой и готовишься к чемпионату: изучаешь инфраструктуру клуба, оцениваешь бюджет, распределяешь обязанности среди тренеров-помощников, знакомишься с имеющимися в распоряжении футболистами, пытаешься пристроить ненужных тебе игроков в другие команды, ведешь переговоры с потенциальными новичками, планируешь тренировочные циклы… В общем, занимаешься тем же самым, что и в предыдущих эпизодах Football Manager.

КАРТИНА РЕПИНА «НЕ ЖДАЛИ»

Наконец-то наступает пора играть первый товарищеский матч. И тут тебя ждет приятный сюрприз – трехмерная трансляция поединка! Долгое время в многочисленных интервью сотрудники Sports Interactive, словно заклинание, повторяли одну и ту же фразу. Дескать, современные трехмерные движки все еще не достигли такого уровня, чтобы с их помощью можно было правдоподобно передать все перипетии футбольного матча, поэтому они вынуждены использовать простенькую 2D-технологию.

Если помнишь, в предыдущих выпусках сериала по зеленому прямоугольнику бегали 25 разноцветных кружочков: две соперничающие команды по 11 человек и бригада из трех судей. Еще по семь колобков в клубных цветах сидели на двух скамейках запасных, а вдоль очерченных технических зон расхаживали тренеры. Теперь вместо кругляшков на газон выходят вылепленные из полигонов человечки (впрочем, в любой момент ты можешь переключиться на старый способ трансляции).

Работа виртуального оператора, качество текстур и уровень детализации моделей оставляют желать лучшего. По красоте картинки Football

Для сериала Football Manager переход на новый трехмерный движок – это не просто шаг вперед, а нечто большее.

Факты

2 разновидности трансляции матча: традиционная 2D и новая 3D

3 года длилась разработка трехмерного движка

20 тысяч реально существующих клубов

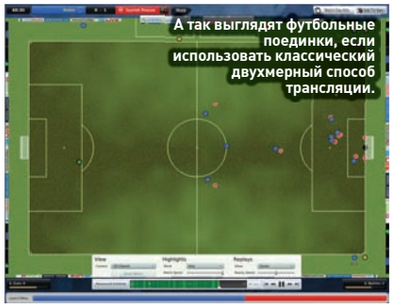
Manager 2009 не сравнится с FIFA Manager 09. Зато трехмерные болванчики от Sports Interactive ведут себя более реалистично: они четко следуют заданной тактике, держат позицию, отлично ориентируются на поле, чередуют короткие и длинные пасы, бьют по воротам с различных дистанций и, самое главное, не совершают наиглупейших тактических ошибок. Иногда на глаза может попасться обидный баг, связанный с той или иной ошибкой в сыром программном коде. Наверняка они будут исправлены в ближайших патчах.

РУССКИЕ ИДУТ!

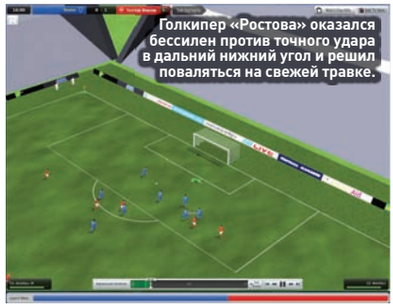
Экспериментируя с новым движком, разработчики не забыли и о других немаловажных аспектах игры. Переработана система взаимодействия с ассистентами. Члены тренерского штаба помогают анализировать результаты командной игры, рассказывают о том, как обстоят дела с мотивацией, насколько сыграны футболисты, а во время матчей дают тактические советы (порой весьма дельные). Значительно усилилась роль прессы. Репортеры следят чуть ли не за каждым действием тренера. При первом же удобном случае стараются задать несколько каверзных вопросов. Будь готов давать интервью как перед началом матча, так и после финального свистка.

Система обмена и продажи футболистов так и вовсе создана с нуля. Чем меньше остается времени до открытия трансферного окна, тем больше появляется самых необычных слухов. В специальном меню ты можешь познакомиться со свежими предположениями журналистов. На переход игрока в другой клуб влияет множество параметров: финансовая составляющая, престиж команды, авторитет тренера, конкуренция в составе, психологическая обстановка в коллективе и еще черт знает что.

Особое внимание уделено российскому футболу. После успешного выступления нашей сборной на чемпионате Европы и завоевания питерским «Зенитом» двух клубных трофеев (кубок УЕФА и суперкубок Европы) Sports Interactive более ответственно подошла к оценке игроков из нашего чемпионата. Впрочем, иногда встречаются явные промахи. Например, по мнению британских разработчиков, бывший спартаковский капитан Егор Титов получает в «Химках» меньше, чем легионеры Драган Блатняк и Настя Чех. Хотя известно, что в прошлом сезоне из всех игроков подмосковной команды у Егора была самая высокая зарплата. Кстати, сейчас из-за сокращения финансирования новое руководство клуба вынуждено вести с Титовым переговоры о пересмотре условий контракта в сторону уменьшения причитающихся выплат. Впрочем, это уже мелкие придирки.



А так выглядят футбольные поединки, если использовать классический двухмерный способ трансляции.



Голкипер «Ростова» оказался бессилен против точного удара в дальний нижний угол и решил поваляться на свежей травке.

НОВАЯ ЭРА ФУТБОЛЬНЫХ МЕНЕДЖЕРОВ

Для сериала Football Manager переход на новый трехмерный движок – это не просто шаг вперед, а нечто большее. Данное событие можно смело сравнивать со сменой экономической системы в истории развития государства. Sports Interactive наконец-то перешла от ручного труда к промышленному. При этом она не просто сохранила, но и улучшила качество выпускаемого товара. Остается лишь посоветовать разработчикам не сбавлять темпов и дальше улучшать визуальную сторону своего уникального продукта. По достоверности статистической базы они и так впереди планеты всей. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★½ 6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Наконец-то появилась трехмерная трансляция матча; приведена уникальная статистическая база; разработчики уделили повышенное внимание российскому чемпионату.

Не самый передовой трехмерный графический движок; достаточно громоздкий интерфейс; скудное звуковое оформление; для новичков игра может показаться слишком сложной.

8.5

Sports Interactive, как всегда, на высоте. Перед нами самый реалистичный на сегодняшний момент футбольный менеджер.

В московском «Спартаке» работает и старый австрийский тренер по физподготовке Тони Берецки, и новый – испанец Оскар Гарсия.

Больше 20 минут игрокам московского «Торпедо» предстоит провести в численном меньшинстве.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2007 — Cats Who Play начинает разработку игры про Древнюю Русь.

2008 — «Три богатыря» – лучшая игра без издателя на КРИ 2008.

2008 — Дебютный проект «Кошек» увидел свет.

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН

Первым о бедах, на Русь-матушку обрушившихся, узнает Алеша.

Кабан типа «земля-воздух».

ТРИ БОГАТЫРЯ

ЗДЕСЬ РУССКИЙ ДУХ, ЗДЕСЬ РУСЬЮ ПАХНЕТ!

ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Новый Диск

РАЗРАБОТЧИК
Cats Who Play

ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.catswhoplay.com/projects.php?project_id=12

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Илюша из Мурома, великий богатырь русский

Cats Who Play, спасибо! Пусть ваше детище и не задумывалось как средство отдыха для уставшего от миллионов клонов игрового журналиста, проект с этой функцией успешно справляется. «Три богатыря» – настоящая отдушина в затхлой индустрии развлечений; луч света в темном царстве, где балом правят коммерчески выверенные, шаблонные блокбастеры; зеленый парк в каменных джунглях, жители которых и мечтать забыли о глотке свежего воздуха.

«Играющие кошки» вывозят всех желающих за город, и пусть тур пока не пользуется большой популярностью, но своего зрителя «Богатыри» уже нашли. Заглянуть вот хотя бы на форум на официальном сайте разработчика – посетители жалуются, указывают на недостатки, просят что-то исправить, но при всех очевидных минусах неизменно замечают: игра затягивает. И есть этому разумное объяснение: после бесконечных исследований фэнтезийных миров, продолжительных рейдов с автоматом наперевес по полям Второй мировой и многочисленных уроков выживания в постапокалиптических условиях авторы предлагают окунуться в мир русских сказов и былин – светлый, добрый, родной сердцу каждого жителя самой большой страны на Земле.

Добрыня на острие атаки, Алеша прикрывает.

ОЧЕЙ ОЧАРОВАНИЕ

Технологии лучше cel-shading для воссоздания древнерусского сеттинга трудно даже представить. В «Богатырях» она предстает во всей красе: ты видишь избушки, покосившиеся крылечки, березки, зеленые луга, ромашки, телеги с деревянными колесами, снующих туда-сюда пугливых зайцев, купающихся в грязи поросят, пруды с голубой водой, плакучие ивы на берегу, пшеничные поля, пасеки и заросли кустарников. Даже небо и облака здесь такие, что хочется бросить все и поехать в офис разработчиков, чтобы пожать руки людям, причастным к созданию этой красоты. Каждая деталь, каждый оттенок совпадают с тем, что рисовало воображение в детстве во время чтения русских народных сказок. Несмотря на обрушившиеся на здешние края бедствия, картинка «светится», излучает какой-то безудержный оптимизм и настраивает на хороший лад.

Меж тем на Руси не все так тихо и безмятежно: со всех сторон ее, матушку, поджимают. С северо-запада тевтонцы, рыцари немецкие, наступают: на Новгород Великий позарились. С юго-востока татары пришли, на границе лагеря свои развернули да набеги на деревни близлежащие устраивают, девок, красавиц русских, воруют. Чудо-юдо, как всегда, не вовремя объявилось, да разбойники окаянные, почуяв жареное, совсем распустились, извер-

Разбойники окаянные, почуяв жареное, совсем распустились, средь бела дня бесчинствовать повадились.

Факты

4 угрозы Руси: давят со всех сторон

3 богатыря, удалых молодца

1 Соловей-разбойник – главный босс первого эпизода

1 еловой шишки хватает, чтобы восстановить силы

ги, средь бела дня бесчинствовать повадились: дома обчищать да грузы ценные перехватывать. Кому злодеев унимать да границы восстанавливать? Богатырям русским, конечно. Засучив рукава, Илья Муромец, Алеша Попович и Добрыня Никитич отправляются спасать Русь-матушку – тумаки раздавать да мораль народу читать: что не собрались духом, не выступили всем миром, бла-бла-бла... Диалоги, к сожалению, вялотекущие и бессмысленные: бабки с дедками жалуются на судьбину незавидную, помощи просят, богатыри все с напутствиями не унимаются да переливают из пустого в порожнее. Персонажи говорят так медленно, размеренно, что выслушивать их до конца вскоре уже не хватает никакого терпения, даже при неплохой (что редкость) озвучке.

ДОЛГО ЗАПРЯГАЕМ, ДОЛГО БЕЖИМ

Так же неторопливо и игровой процесс. Алешка-лучник еще ничего, а вот Добрыня с Ильей совсем грузны. Перебежка от одной избы к другой в исполнении мужиков превращается в длинное путешествие (особенно если в их руках тяжелое оружие). Бои протекают в том же ключе: богатырям, видите ли, негоже на ходу мечами-копьями размахивать. Надо встать, как следует размахнуться да обрушить на вражину всю мощь свою мужицкую.

С точки зрения концепции не придраться, но вот в динамике игра теряет очень многое.

Боевая система проста как пять копеек: в нашем распоряжении обычная и специальная атаки. Если на первую не накладывается никаких ограничений, то использование особого умения расходует богатырскую силушку, которую можно восстанавливать медом и молоком. У Ильи Муромца среди способностей – вертушки, тараны, броски, словом, атаки сразу против нескольких супостатов. Добрыня предпочитает работать персонально – у него в распоряжении устрашающие удары копьем. Алеша же специализируется на дальнем бое: его стрелы могут ослеплять и поражать сразу несколько целей.

Однако примитивность боев не означает, что игру можно пройти, не включая соображалки: часто требуется грамотно расставить богатырей, распределяя между ними нагрузку, и переключать управление с одного на другого, держа ситуацию под контролем. К тому же толпы противников порой настолько велики, что не обойтись без всяких снадобий и хитростей вроде ядовитых грибочков.

Из технических особенностей стоит отметить бедные эффекты и топорную анимацию (поверженные враги отлетают в сторону по не подчиняющимся никаким законам физики траекториям). Однако, несмотря на все промахи (коих набралось немало), «Кошки» создали игру, которой пусть не хватает цельности и лоска, но у которой есть свое совершенно особенное настроение и... душа. А это уже великое дело. Как нам известно, всего запланировано четыре части. Если авторы учтут ошибки и доработают игровой процесс, из «Богатырей» может получиться отличный сериал. **PG**

Неповоротливость Ильи компенсируется сокрушительной мощью.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★ 4.0

Очаровательный древнерусский сеттинг; отличная работа с технологией cel-shading; замечательная архитектура уровней; здесь грабят караваны.

Топорная анимация; бедные эффекты; непроработанная боевая система; убаюкивающий ритм игрового процесса; бессмысленные и излишне затянутые диалоги.

6.0

Душевная, но уж слишком сырая игра. Ждем работы над ошибками в будущих эпизодах.

Население помогает добивать окаянных разбойников.

«Эх, если бы не Русь-матушку спасать, накатили бы да закусили на лужке перед озером. Да, Илюш?»

ТЕКСТ: ИЛЛАРИОН ПРАВДОРУБОВ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

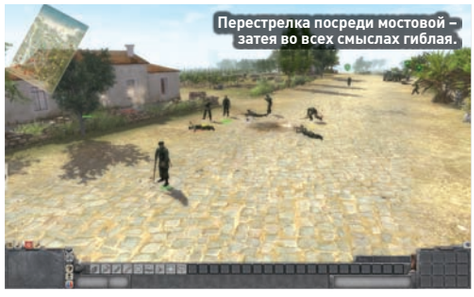
1991 Закипела жизнь в офисе IT-компании Best Way, занимающейся чем угодно, только не компьютерными играми.

1999 Best Way официально открывает игровое подразделение.

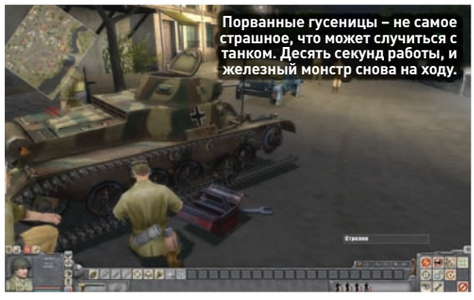
2004 Любители стратегий громкими аплодисментами встречают первую часть «В тылу врага».

Видео-рецензия на диске!

Разумную пехоту нынче днем с огнем не сыскать: еще пара секунд – и кто-нибудь из этих парней запутается в собственных ногах.



Перестрелка посреди мостовой – затея во всех смыслах гиблая.



Порванные гусеницы – не самое страшное, что может случиться с танком. Десять секунд работы, и железный монстр снова на ходу.

В ТЫЛУ ВРАГА 2: ЛИС ПУСТЫНИ

ЖАНР ИГРЫ
Strategy

ИЗДАТЕЛЬ
1C

РАЗРАБОТЧИК
Best Way

ПОЙДЕТ
Процессор 2.6GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–16

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
vtv2.games.1c.ru

ПОХОЖЕСТЬ
Сериалы «В тылу врага» и Commandos

БЕЗДУХОВНОСТЬ

Впечатление такое, словно твоя маленькая уютная реальность с хрустом и треском прогибается под гусеницами танка Т-34. Еще вчера ты свято верил, что стратегия от Best Way – это по определению здорово и классно, а уже сегодня «Лис пустыни» показывает горькую правду жизни: абсолютно все хорошее когда-нибудь обязательно заканчивается. И желательно до того момента, когда грань между «терпимо» и «бездарно» станет преступно тонкой.

Сперва игрушка прикидывается паинькой: цитирует учебники истории за восьмой класс, хвастается новыми декорациями, кампаниями, техникой и старательно пытается показать, что дела у нее лучше некуда. Лишь спустя несколько часов второе вполне самостоятельное дополнение к «В тылу врага 2» поджимает пестрый хвост и показывает свое истинное лицо.

ДАЙТЕ ДВЕ!

Прошлогодний довесок под гордым названием «Братья по оружию» включал в себя прилично доработанный движок и одну советскую кампанию. «Лис» остался на том же техническом уровне, зато ему выписали аж два сценария из десятка обширных миссий. Немцы под командованием генерал-лейтенанта Эрвина Роммеля гоняют по пустыням свой африканский корпус. После маневров генерал-лейтенанта активизируются союзники (хронологически, разумеется, чуть позже) и начинают робко раздавать пинки фрицам. Кто в итоге победит, ты, конечно, знаешь. В связи со сменой антуража пехоту обтянули новыми скинами, ибо воевать в зимней экипировке на острове Крит, согласись, не самая лучшая идея. Обновки есть и в парке техники. Великолепно смоделированные танки Hellcat, Centurion, ИС1, ИС3, джип Opel Blitz, броневик «Комсомолец» и здоровенный итальянский эсминец – приятные бонусы для технофилов.

Незамысловатая сюжетная часть при всей своей простоте отнимает никак не меньше 12 часов, что для дополнения весьма неплохо. К сожалению, захватывающим повествование назвать сложно – качество сценария с разгромным счетом проигрывает тем же «Братьям по оружию», где историю сочинял писатель Александр Зорич, а не штатный словоплет. Миссии, как обычно, склеены неуклюжими видеороликами в совершенно жуткой кодировке, достойной YouTube, но не компьютерной игры конца 2008 года. И это при том, что на установочном диске остался гигабайт свободного места.
Воюющие стороны хорошо знакомы. Сюрприз планировался, но итальянцев и японцев засунуть в релиз не успели. Ни тех ни других в сингле мы, скорее всего, так и не увидим. Правда, ходят слухи, что вскоре выйдет бесплатный патч, добавляющий в многопользовательскую игру Страну восходящего солнца и кучу других усовершенствований, не поспевших к релизу.

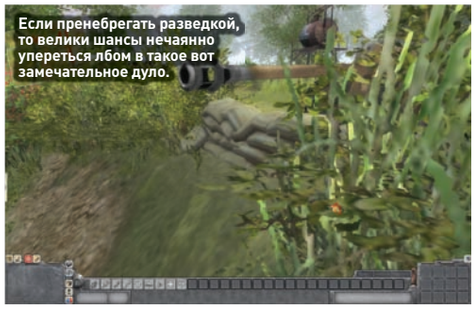
В своем нынешнем состоянии «Лис пустыни» напоминает несуразную бета-версию – фанаты не простят.

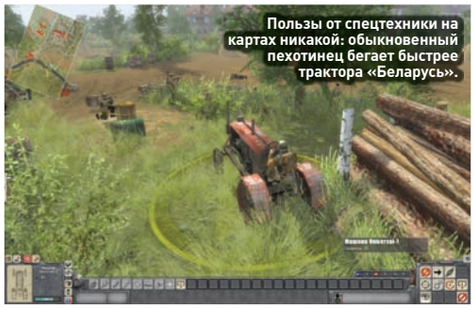
Факты

10 новых моделей танков

7 режимов мультиплеера

2 кампании: за немцев и союзников


Если пренебрегать разведкой, то велики шансы нечаянно упереться лбом в такое вот замечательное дуло.


Пользы от спецтехники на картах никакой: обыкновенный пехотинец бегает быстрее трактора «Беларусь».

С каждым дополнением во «В тылу врага» становится все больше ненужного экшена. Может, сразу надо было делать шутер?

СОВСЕМ ГЛУПЫЙ, ДА?

Зато досадными ляпами «Лис пустыни» забит по самое не балуй. Скрипты срабатывают через раз, на картах попадаются непроходимые места, а два-три поваленных дерева приводят в замешательство водителей любого транспорта. С искусственным интеллектом вообще произошло что-то страшное. Кремниевый друг неожиданно отказывается соображать в самых простейших ситуациях. Такого безобразия не было ни в оригинальной «В тылу врага 2», ни в «Братьях». Как Best Way удалось испортить AI собственной же разработки – не знает даже Анатолий Александрович Вассерман. После такого списка недочетов ворчать на тему «почему не улучшили интерфейс» как-то слишком жестоко. Привычный неторопливый геймплей разработчики разнообразили экшеном (!), в частности невероятно глупым заездом на джипе. Зачем в серьезной стратегии аркадные пострелушки а-ля Call of Duty, мы совершенно не представляем. А вот подзабытые в «Братьях» стелс-операции в духе великой Commandos пришлись как нельзя кстати. Жаль, удовольствие слегка портит невменяемый AI. Прятать трупы уже нет смысла, если мозговитые подчиненные без спросу закидывают врага ручными гранатами.

Буду с тобой честен: в своем нынешнем состоянии «Лис пустыни» напоминает несуразную бета-версию – фанаты не простят. Видел «Корсаров 3» или добавку к последней «Готике»? Вот-вот.

КООПЕРАТИВНЫЙ ДУХ

Обещанная революция в мультиплеере отложена то ли до полумифического патча, то ли до лучших времен. Глючные таблицы статистики, привязка общей производительности игры к самому слабому компьютеру – эти мелочи раздражали год назад, раздражают и по сей день. На момент подготовки материала все, чем мог похвастаться «Лис пустыни», – в меру забавный кооператив да пять новых сетевых карт. Но тут возникает еще одна проблема: а где найти единомышленника? Серверы забиты, вот только подавляющее большинство виртуальных генералов играют в командную бойню на 16 человек или в лучшем случае в захват флага. Напарников для совместного прохождения не самых коротких миссий приходится искать часами.

Прилежные работники из «1С» умести-ли в стандартном «джевеле» феноменальное количество сюрпризов. На однослойной болванке хватило места одиночной кампании из предыдущего дополнения «Братья по оружию», какой-то очередной драконовской версии StarForce, рекламному каталогу, но главная хохма в другом. Второпях на диск записали англоязычное руководство пользователя. Для полного счастья из этого самого руководства забыли убрать служебные пометки. Зато теперь каждый покупатель лицензионной версии игры знает, почему картинка на восьмой странице показалась некоему господину Миронову слишком маленькой. **PG**

Без поддержки пехоты этот красавец не протянет на поле боя и минуты.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★½ 6.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

Несколько нововведений, которые можно пересчитать по пальцам; бодрый движок; возможность кооперативного прохождения миссий.

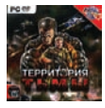
Слишком много нереализованных обещаний; глупые экшен-элементы; половина заданий в новых кампаниях проще табуретки; баги, глюки, недоделки...

6.5

Платная бета-версия дополнения к отличной стратегии про Вторую мировую.

2003 25 февраля основана компания «Орион».

2005 Выходит дебютный проект Orion Games – «Чистильщик». На Gameland Award игра получает приз «Лучший экшен 2004».

2006  Компания работает сразу над тремя проектами: «Метро-2: Смерть вождя», «Территория тьмы» и «Обитаемый остров: Чужой среди чужих».

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН

Клоуны так и напрашиваются на смачную оплеуху.

Клоуны замочили налетевших на парк ублюдков и... погрузились в транс.

ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Buka Entertainment

РАЗРАБОТЧИК
Orion Games

ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.thehunt.ru

ПОХОЖЕСТЬ
Condemned: Criminal Origins

ЧЕРНАЯ МЕТКА

В ТИСКАХ БЮДЖЕТА

Будущее, 2025 год. Москва. Николай Комолов возвращается домой по непривычно пустым улицам столицы. Отечественный автомобиль, доставшийся молодому человеку, видимо, еще от дедушки, однокомнатная квартира в ветхой пятиэтажке, Ольга Бузова в телевизоре прошлого столетия – унылая жизнь героя заметно «преображается», когда он узнает, что стал обладателем черной метки.

«Черная метка» – кровавое шоу ближайшего будущего. Мораль и нравственность общества окончательно упали, насилие, которое еще как-то пытались убрать с экранов на рубеже веков, окончательно заполонило эфир. Люди с холодным оружием начали свободно расхаживать по улицам и, естественно, не просто так. Их цель – жертва с чипом-меткой, несущим несчастья своему обладателю. Спастись неудачник может, только если передаст смертоносный чип другому человеку. Николаю не повезло вдвойне. Он десятый, последний участник шоу, не обладающий правом своих предшественников. Охота за ним будет вестись до конца.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Телефонный звонок. Голос на том конце провода сообщает герою подробности его незавидного положения. Озадаченность сменяется смятением и страхом – так, вероятно, должно было быть. Но вместо этого мы слышим лишь наигранные восклицания и неестественные заикания (как бы) оторопевшего Николая. Однако винить актеров озвучки в непрофессионализме мы не возьмемся. Посредственный сценарий и глупые диалоги не приукрасить даже лауреату премии киноакадемии. Кто такой Коля? Как он получил метку? Мы ничего не знаем о главном герое, о каком сочувствии может быть речь? Пусть охотники грохнут его в ближайшей подворотне и дело с концом – никто ведь не будет против?

Против будут разработчики. Ведь они заготовили пару «неожиданных» сюжетных поворотов, а также унылые комиксы (с явным «закосом» под Max Payne), при виде которых не знаешь, плакать или смеяться. Огромными дырищами зияет не только сценарий, но и сеттинг. Не знаем, какой представлял Москву 2025 года писатель Дашков в одноименном литературном произведении, но в игре она предстает крайне противоречивой. Привычные интерьеры и внешний вид домов, старые автомобили, узнаваемый метрополитен, огнестрельное оружие – ничто не выдает технологического скачка. И тут откуда ни возьмись парящие в воздухе камеры, из которых доносится голос, призывающий действовать более агрессивно и нестандартно – мол, зрителям это нравится.

А протагонист не тушуется. Из жертвы он мгновенно превращается в охотника, хватает гвоздодер, гаечный ключ, топор или еще что и принимается мастерски укладывать преследователей штабелями. То, что парни в два раза шире бедолаги (судя по комиксам), конечно же, никого не волнует: страх и инстинкт самосохранения и не такое с людьми делают.

ИГРА ПО ПРАВИЛАМ И БЕЗ

Авторы не скрывали, что являются поклонниками замечательного шутера Condemned: Criminal Origins. Без заимствований и подражания не обошлось. Но беда «Черной метки» в том, что она так и не определилась с собственной жанровой принадлежностью: то ли перед нами «крышесносный» шутер, то ли тихий stealth-экшен. Безусловно, история знает множество примеров гармоничного сосуществования двух поджанров, но проект Orion Games – не тот случай. Заявленный принцип «хочешь мочи, хочешь скрывайся» работает, но лишь изредка. В большинстве же авторы настаивают на том или ином способе прохождения.

Доходит до абсурда: сверни с тропы, услужливо проложенной разработчиками, – зря потратишь время и нервы. Все равно почти все, кто должен заметить героя, заметят, а кто не должен, могут не увидеть и на расстоянии вытянутой руки. Печально, но

Факты

10 -й и последний участник шоу – Николай Комолов

2 вида атаки ближнего боя – в корпус и в голову

1 оружие можно носить с собой

Сверни с тропы, услужливо проложенной разработчиками, – и только зря потратишь время и нервы.

факт: пространство для маневра появляется крайне редко. Да и воспользоваться им получается не всегда: виной тому никудышный гейм-дизайн и крайне (КРАЙНЕ!) слабый искусственный интеллект.

Раз в игре есть элементы stealth-экшена, так почему бы не научить Николая «прилипать» к стенам и объектам, выглядывать из-за углов? Где прыжки и приседания? Мы связаны по рукам и ногам и вынуждены плясать под чужую дудку. Спуститься, подняться, пролезть куда-то можно только в строго определенных местах.

Шкафы, двери, люки вскрываются различными инструментами, но носить с собой герой может лишь один предмет. Поэтому большую часть времени ты вынужден бегать по уровню в поисках то гаечного ключа, то ножа, то лома. Совсем уж странно, что огнестрельное оружие заменяет собой холодное, а не дополняет его. В итоге как-то пополнить арсенал можно только минами. Их, как и аптечки, бронежилеты и совершенно ненужные одноразовые (!) тепловизоры, задарма можно купить на собранные на уровне или выигранные со ставки деньги. Благодаря подобному дисбалансу Коля из бойца ближнего боя может запросто превратиться в подрывника. Правда, в таком случае трудно оценить искусственный интеллект охотников. А на это, право, стоит посмотреть – смеха ради.

Разработчики играют на контрастах: мрачное подземелье сменяется заброшенным парком аттракционов.

В превью в октябрьском номере журнала мы не кривили душой: летний плейтест оставил об игре самые приятные впечатления. Черный юмор, безумие и сумасбродность, присутствующие в «Черной метке» в большом количестве, – безусловная заслуга авторов. Однако финальная версия показала, что это, похоже, все, что есть у творения Orion Games. Слабенький сценарий, противоречивый сеттинг, неоправданные дизайнерские решения убивают всякое желание играть до финала. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★ 4.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★ 4.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★ 3.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★ 5.0

Атмосфера безумия, уместный черный юмор.

Слабые сценарий и игра актеров, ужасные комиксы, противоречивый сеттинг, дизайнерские промахи, крайне низкий уровень искусственного интеллекта, специфический саундтрек, посредственное звуковое сопровождение, однообразное поведение противников, проблемы с управлением.

5.5

Полотно, сотканное из штампов и клише. Игра без собственного лица и характера.

Мы тычем дулом в лицо охотнику, но тот нас даже не замечает.

Бомж с деревянной палочкой для Николая не угроза.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2006

«Акелла» публикует игру «The Mark: Неотвратимая угроза».

2008 Молодая польская компания Gingerbread Studios анонсирует игру The Protector.

2008 «Акелла» выпускает The Protector под названием «The Mark 2: Наследие ацтеков».

ТЕКСТ: РОМАН ЕПИШИН

Враги чудовищно метко стреляют, так что укрытия спасают не всегда.

Убивать заложников не разрешают.

ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Акелла

РАЗРАБОТЧИК
Gingerbread Studios

ПОЙДЕТ
Процессор 2.4GHz, 1024Mb RAM, видеокарта с 256Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
ru.akella.com/Game.aspx?id=2026

ПОХОЖЕСТЬ
The Mark, Made Man

THE MARK 2: НАСЛЕДИЕ АЦТЕКОВ (THE PROTECTOR)

СМЕХ СКВОЗЬ СЛЕЗЫ

Шутер «The Mark 2: Наследие ацтеков», в оригинале скромно названный The Protector, – очень веселая игра. Авторы на полном серьезе подражают голливудским блокбастерам и старательно нагоняют мистической жути, но наблюдать за их потугами можно только с улыбкой, а если воспринимать происходящее с юмором не получается, то лучше вообще не смотреть.

НЕВЕРОЯТНО, НО ФАКТ!

Первое, что попадает в кадр после начала игры, – плоский, как рождественская открытка, огонь в камине. Разве не забавно? В дальнейшем комедия лишь набирает обороты. Коварные экстремисты, чтобы похитить одну-единственную девушку, штурмуют институт археологии. Причем захватывают его не группой и даже не отрядом, а целой ротой вооруженных головорезов. Впоследствии, проталкиваясь по забитым уголовниками коридорам, диву даешься, как эта армия смогла незамеченной пройти через город? Впрочем, уровень в метро все объясняет. Группы из 3-4 вооруженных людей приезжают на поездах, как цивилизованные граждане. Еще они спускаются в подземку на черных фургонах – истинным злодеям дороги не нужны, хватает широких лестниц.

Главный герой достоин своих противников. Джонатан Кейн – бывший агент британской разведки, профессиональный борец с террористами, прекрасный стрелок и вообще отличник боевой и политической подготовки. Но, отправившись в отставку, он, видимо, сильно увлекся курением, наркотиками и дешевой водкой. Иначе не объяснить, почему такой бравый вояка после десятисекундной пробежки начинает истерично хрипеть, задыхаться и переходит на шаг. Да и нервный тик у стального мачо тоже взялся неспроста. Когда над головой Джонатана свистят пули, его губы будто бы живут своей жизнью: подергиваются, изгибаются, приоткрываются. В то же время лоб, щеки, глаза и брови демонстрируют ледяное спокойствие. Но лицевой паралич вообще характерен для обитателей этой странной реальности. В ироничных пародиях бывает все, а к «Наследию ацтеков», не забывай, нужно относиться со здоровым юмором.

САНТА-БАРБАРА

Однако сценаристам, видимо, было не до смеха. Уставшие и злые, они сочинили суровый «мужской» сюжет. Экстремистская группировка «Алая месть» узнает о существовании древнего ацтекского артефакта, обладание которым гарантирует власть над миром. Беспринципные фанатики бросаются на

Отправившись в отставку, главный герой сильно увлекся курением, наркотиками и дешевой водкой.

Факты

2 влюбленных главных героя

3 попадания в голову выдерживают враги

20 кадров в секунду на современном PC

поиски и выходят на археолога, знакомого с могущественной реликвией. Старик отказывается сотрудничать. Грохот выстрела, брызги крови на семейной фотографии (ох уж этот «оцени голливудский размах!»), и злодеи отправляются искать его дочь Дженифер, также промышляющую археологией.

Однако покойный папаша проявил недюжинную предусмотрительность и завещал в случае своей гибели приставить к дочке телохранителя. Да не кого-нибудь, а лично Джонатана Кейна. Доверенное лицо – некий мистер Форсайт волю усопшего выполнил и явился к Кейну с чемоданом денег. Но не все так просто. Джонатан и Дженифер – бывшие любовники, по сей день неравнодушные друг к другу. И как ты, конечно, догадался, они регулярно разбавляют перестрелки бурным выяснением отношений. К сожалению, русская озвучка выхолостила из диалогов все эмоции, а содержательно они бесприсветно тупы.

Как, впрочем, и многие постановочные сцены. Кого-то из разработчиков, похоже, не взяли в режиссеры, поэтому свой непризнанный талант он решил воплотить в игре. «Наследие ацтеков» под завязку напичкано роликами на движке, в которых чувствуется тяга к стандартам Большого Кино. Взрывом в здании вышибает окно, и ударная волна вышвыривает на тротуар чей-то труп. Случайно оброненная лимонка разносит выставочный скелет динозавра. Автомобиль на полном ходу расшибает железные ворота. Правда, сценку с телом и окном толком не разглядишь, потому что картинка конвульсивно дергается. Скелет, вместо того чтобы разлететься по косточкам, неестественно разламывается на несколько кусков. Про угловатую коробку на колесах и муляж стальной решетки и вовсе говорить нечего.

СМЕЯТЬСЯ, ЧТОБЫ НЕ ЗАПЛАКАТЬ

В перерывах между роликами нужно стрелять по бандитам, которые выдерживают по три попадания в лысый череп, обладают звериной реакцией и нечеловеческой меткостью. Вдобавок они неплохо прячутся от пуль, а в запланированные моменты берут заложников, вынуждая героя тщательно целиться, чтобы не убить гражданское лицо, – иначе game over. Джонатан, кстати, тоже умеет использовать укрытия. Втайне мечтая быть похожим на Маркуса Феникса из Gears of War, он палит из-за угла вслепую и выглядывает для меткого выстрела. С Дженифер все хуже. Стрелять ее не научили, а играбельным персонажем зачем-то сделали. Ей приходится прятаться от врагов, действуя незаметно. Но если перестрелки и нелепые сценки еще можно воспринимать с улыбкой (после сеанса аутотренинга), то перед занудными «стелс-миссиями» чувство юмора пасует. Раз за разом тщетно пытаясь проскользнуть за спинами головорезов, особенно остро понимаешь всю бессмысленность своих действий. Зачем стремиться к альтернативной сюжетной развязке, если сценарию самое место в мусорной корзине? К чему снова и снова «валить» неказистых противников, если бои скучны и некрасивы? Только ради смеха, который, как известно, служит защитой израненной психике... **PG**

Можно развлечься мини-игрой на ноутбуке.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★ 4.0
ГРАФИКА	★★★ 3.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★ 4.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Враги прячутся от пуль, ролики разбавляют скучное действо, попадаются головоломки. Mark 2 помогает полнее осознать высокое качество других шутеров.

Графика отправляет в прошлое лучше машины времени. Нелепый сюжет, абсурдные сцены, тоскливые однообразные бои, совершенно лишние «стелс-миссии».

4.0

Нелепая поделка изо всех сил подражает маститым боевикам, но вызывает только смех сквозь слезы.

Это не глюк, а разлетающиеся осколки стеклянной витрины.

Некрасивая графика? Зато как тормозит! Crysis и не снилось!

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2006 — Основана компания Trine Game Company.

2007 — Появляется первый проект компании под названием Trash (символично, не правда ли?).

2008 — Выходит Gothic 3: «Отвергнутые боги».

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДРА КОСТ

Водичка выглядит очень прилично.

Убить тролля проще простого.

ЖАНР ИГРЫ
RPG

ИЗДАТЕЛЬ
JoWooD Productions

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Руссобит-М

РАЗРАБОТЧИК
Trine Game Company

ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 1024Mb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.jowood.com/?lang=en&site=2&gameid=gothic3_AO&pfid=PC

ПОХОЖЕСТЬ
Gothic 3

GOTHIC 3: ОТВЕРГНУТЫЕ БОГИ

ИНДИЙСКИЙ ЭКСПЕРИМЕНТ

История сотрудничества Pluto13 (бывшей Piranha Bytes) и JoWooD весьма печальна, так как закончилась разрывом отношений. «Пираньи» занялись проектом Risen, а JoWooD объявила о запуске Arcania: A Gothic Tale от студии Spellbound Entertainment. Разработчики, похоже, запросили за свои труды немалую сумму, поэтому в JoWooD стали ломать голову, как бы заработать еще средств на «готичном» бренде, но так, чтобы обойтись малой кровью. Ответ нашли в Индии – разработку дополнения к Gothic 3 под названием «Отвергнутые боги» поручили Trine Game Company, расположенной в городе Мумбаи.

КРАСА БОЛЛИВУДА

Сюжет «Отвергнутых богов» должен был стать мостиком между третьей и четвертой частями похождений безымянного героя. Во вступительном ролике (хотя назвать роликом этот бездарный набор картинок с подписями можно лишь с натяжкой) нам расскажут о том, что спустя два года в Миртане снова назревает большая заварушка между орками и людьми. Находясь в другом измерении, за конфликтом наблюдают Ксардас и главный герой (так нам намекают на то, что сценаристы в третьей Gothic выбрали концовку за Ксардаса). Герой рвется в Миртану, дабы научить ее жителей уму-разуму, а вот Ксардас решительно против. И нет чтобы послушать старика (в конце концов, он столько раз спасал нашу жизнь) – безымянный герой вступает с магом в бой. Открытым текстом об этом не говорится, но многие склонны считать, что в результате схватки волшебник был повержен. Это весьма логичное предположение, учитывая, что права на Ксардаса остались у «пираний». Так или иначе, герой отправляется в Миртану, полный решимости объединить эти земли любой ценой.

И хотя на твоем пути будут встречаться уже знакомые города и местности, Миртана из-за лени индийских разработчиков выглядит теперь совершенно по-другому. Об открытом и разнообразном мире Gothic можно забыть. Перед тобой RPG с редкими и невыразительными персонажами, бессмысленными диалогами и на скорую руку придуманными заданиями. Сюжет выполнен в лучших традициях индийского кино: разборки между мужем и женой, измены, сплетни и прочая дребедень. Ни одной глубокой истории ты здесь не встретишь.
Судя по репликам героя, он потерял голову от всех своих приключений и теперь действует по принципу «цель оправдывает средства». Мало того что он соглашается на любое убийство, предложенное ему персонажами, так еще и занялся морализаторством: в каждом разговоре напоминает собеседнику, какая тот свинья, что скоро этому беспределу придет конец, а трона Миртаны достоин только безымянный.

Перед тобой RPG с редкими и невыразительными персонажами, бессмысленными диалогами и на скорую руку придуманными заданиями.

Факты

3.5 части легендарной RPG

2 года прошло после событий Gothic 3

1 главный герой

15 часов геймплея

КРАСА БОЛЛИВУДА 2: МЕСТЬ БОЛЛИВУДА

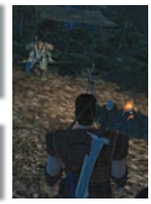
В то, что перед тобой продолжение Gothic 3, просто не верится. Хотя бы потому, что отношения между главным героем и его старыми друзьями теперь, мягко говоря, странные. Вспомни, как он встречал их прежде, как был рад Горну, Диего и прочим «сослуживцам». Теперь же эти персонажи ведут себя так, словно видят героя первый раз в жизни, причем каждый требует доказательств лояльности (она по-прежнему заключается в наборе очков репутации). Такое отношение ножом по сердцу, тем более что о былом нам постоянно напоминают «не подчищенные» разработчиками предметы. Здесь тебе и бочки с рыбой в Сильдене, и мешки зерна неподалеку от Миртаны – объекты активны, но взять их себе на память невозможно.

Несмотря на то что игровой мир в дополнении уменьшился в разы, разработчики не пытались довести его до ума: количество багов на квадратный метр локации просто зашкаливает. На примере этого дополнения можно создавать инструкцию, как не надо делать игры, – здесь и 30-секундные зависания, и пропадающие текстуры, и орки, разговаривающие голосами людей, и квестовые ошибки, из-за которых прохождение становится невозможным. После релиза JoWooD официально извинилась перед игроками за столь сырой продукт. Был выпущен огромный патч, но многие проблемы так и не разрешены. Игровой баланс, слегка подправленный свежими «заплатками», по-прежнему некорректен: убить любого персонажа или дикого зверя герой может уже на первых уровнях; тут и там валяется уникальное оружие, о котором раньше можно было только мечтать; недостатка в деньгах и снаряжении мы не ощущаем вовсе – все необходимое лежит в сундуках, забирай – не хочу. Лишь иногда какой-нибудь NPC вспомнит, что это крадут нажитое им добро, и вступится за свои богатства. Но даже тогда на тебя не накинется все поселение и не начнет останавливать тут и там с вопросами: «Исчезли ценные вещи! Ты что-нибудь знаешь об этом?»

Быт жителей Миртаны крайне эклектичен. К примеру, в домах ты увидишь кровати и корзины, как бы утащенные из Варанта, а владению двумя мечами тебя здесь обучат по первой просьбе. Но не думай, что ты, как и раньше, сможешь путешествовать по всей территории, набирая квесты и выполняя их в любом порядке. Trine Game Company показала нам большую индийскую фигу, сделав сюжет игры практически полностью линейным. Пока не выполнишь квесты в одном городе, в другой можно даже не ходить – персонажи говорить с тобой и давать задания не будут, пользуясь отговорками вроде «Мне сейчас некогда». На основании всего вышесказанного Trine Game Company и JoWooD делается строгий выговор, а «Отвергнутых богов» можно смело считать одним из главных разочарований ушедшего года. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★ 3.0
ГРАФИКА	★★★★ 4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★ 4.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★ 3.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★ 4.0



Приятная музыка, неплохой мир, хорошая озвучка и красивая графика (впрочем, она становится такой только после устранения многочисленных недочетов).

Невнятный, притянутый за уши и неинтересный сюжет; бесцветные персонажи; ужасная оптимизация; большое количество ошибок и объемистые патчи.

4.0

Если бы не пожалели сил, денег и времени, могло бы получиться достойное продолжение. А сил, денег и времени явно пожалели.

Жутковато, однако.

Загадочные существа. Разработчики забыли дать этим монстрам название.

Вот таков теперь главный герой – категоричен и беспощаден к роду человеческому.

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1999 Коммерческий запуск EverQuest.

2004 SOE выпускает вторую часть EQ.

2006 Выходит русская локализация игры.

Этот лагерь – первое, что ты увидишь, прибывая в топи.

Роль маршрутных такси в топях Йкеши выполняют дирижабли.

EVERQUEST 2: THE SHADOW ODYSSEY

НОВАЯ СТАРАЯ ИГРА

ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
Sony Online Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Akella Online
РАЗРАБОТЧИК
Sony Online Entertainment
ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Тысячи
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
eq2.akella-online.ru
ПОХОЖЕСТЬ
EverQuest 2: Rise of Kunark, EverQuest

Выпустив за первые два года существования EverQuest 2 три небольших расширения и столько же «нормальных» дополнений, в SOE решили сбавить темп. Взяв за правило «новый addon – раз в год», компания честно держит слово, каждый ноябрь радуя подписчиков обновками. Отдельное спасибо «Акелле Онлайн»: впервые установка дополнения на русские серверы произошла одновременно с мировым релизом.

И СНОВА ЯЩЕРЫ

В отличие от Rise of Kunark, где большая часть заданий и локаций была рассчитана на персонажей 65-го уровня и выше, The Shadow Odyssey более демократична. Высокий уровень (75+) необходим только для путешествия по топям Йкеши, летучий корабль в которые отправляется из Зыбучих песков. В топях тебя ждет очередная встреча с ящерами, фроглоками и прочими земноводными существами... Будто этого добра было мало в предыдущем дополнении! Зато все остальные зоны TSO разбросаны по знаковым локациям EQ2 и в большинстве своем представляют переделки подземелий первой EverQuest, так что фанаты со стажем почувствуют себя как дома. Но много ли их среди нынешних игроков?

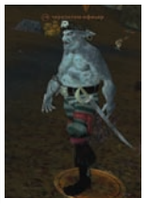
Не все старые новые «данжены» одинаково сложны: для начала можно попробовать свои силы в Пещере зараженных в Свободных землях или в Исчадии льда в Эверфросте, а затем перейти к более тяжелым для освоения локациям. В основном они предназначены для персонажей 50-го уровня и выше, при этом и сила врагов в подземельях меняется соответственно. За успешное прохождение инстансов ты будешь получать осколки, которые можно обменять на приличную экипировку. Дальше добро пожаловать в рейды: в TSO тебя ждут новые эпики.

УДОБНЫЙ ПОТОЛОК

Понимая, что одних только новых подземелий недостаточно, но не желая повышать планку уровней персонажей, разработчики увеличили максимально допустимое число очков достижений. Отныне их 200, а добавленные 60 можно потратить на умения в новой закладке (она также появилась в дополнении). Правда, вложить их смогут лишь те, у кого есть определенное количество очков в первых двух закладках (умения класса и архетипа). Если у твоего персонажа с этим проблемы – не беда: в подземельях TSO полно именных врагов, за убийство которых дается опыт достижений. Да и открытий там можно сделать немало, не говоря уж о десятках новых коллекций. Вряд ли всего этого хватит до выхода следующего дополнения, но в ближайшее время жители Норрата точно найдут, чем заняться. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 8.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★ 8.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★ 8.5



Добавленные подземелья будут интересны и новичкам, и опытным игрокам, а 60 очков достижений дают простор для развития персонажа.

Новых возможностей, классов, рас, ремесленных профессий и прочего не появилось. Два десятка зон – маловато для полноценной добавки.

8.0

Поскольку TSO включает все предыдущие дополнения, этой оценки игра вполне заслуживает.

Впервые установка нового дополнения на русские серверы произошла одновременно с мировым релизом.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1997 Ubisoft открыла в Квебеке свою канадскую студию – Ubisoft Montreal.

2002 Ubisoft Montreal успешно выпустила свою первую серьезную игру Tom Clancy's Splinter Cell и приобрела широкую известность.

2004 В продаже появилась «Принц Персии: Пески времени». Игра стала феноменально успешной и в очередной раз повысила индустриальный статус Ubisoft Montreal.

2006 EA Montreal скандально переманила несколько ценных сотрудников Ubisoft Montreal. Конфликт двух ведущих канадских студий в очередной раз усугубился.

ТЕКСТ: ОЛЕГ ЧЕБОТАРЕВ

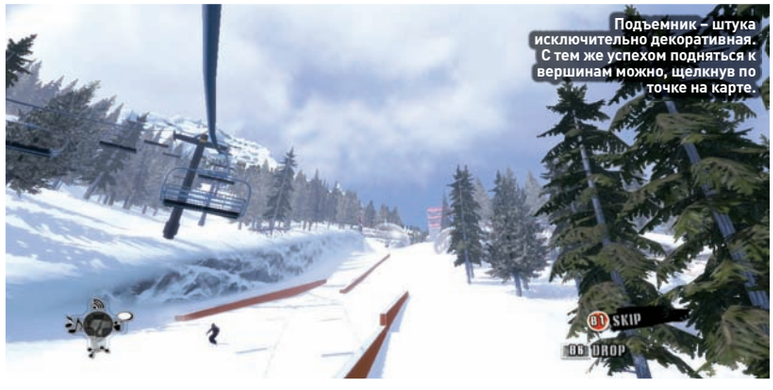
SHAUN WHITE SNOWBOARDING

ЗАЯЦ НАД БЕЗДНОЙ

ЖАНР ИГРЫ
Sports
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Montreal
ПОЙДЕТ
Процессор 2.8GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–16
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.shaunwhite-game.com
ПОХОЖЕСТЬ
Tony Hawk's Pro Skater, Stoked Rider
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Видный спортсмен и миллионер Шон Уайт

Далекие от сноубордов, скейтбордов и прочего экстрима люди вряд ли знают, кто такой Шон Уайт и почему вдруг могучая Ubisoft разрабатывает в его честь игры. Между тем это один из немногих людей, которым увлечение экстремальными видами спорта принесло ощутимую выгоду: в 19 лет Шон стал олимпийским чемпионом по сноубордингу, а в 20 – миллионером. Сейчас ему 22, он по-прежнему носит бесформенную рыжую прическу и живет детством. Это все, что надо знать о Шоне Уайте.

Shaun White Snowboarding, как и положено, старается в точности следовать заветам своего вдохновителя: шутит, сама же смеется, показывает из монитора козу и бросается снегом. Уже в главном меню становится ясно: будет дико весело хотя бы потому, что полноценная, казалось бы, PC-версия знает пару десятков разновидностей контроллеров, но в случае с клавиатурой не разрешает даже переназначать клавиши (интерфейс на полном серьезе предлагает «нажать B6, чтобы подпрыгнуть»). Реверансы в сторону консольного управления понятны: более-менее удобную клавиатурную раскладку для контроля за вращающимся в трех осях сноубордистом цивилизация еще не изобрела. За отсутствием геймпада веселье начинается с первого шага на снег: знакомство с любой из четырех основных локаций (Юта, Аляска, Европа, Япония) непременно начинается с неловкого ковыряния доской в сугробе – понять, как здесь все устроено, получается не сразу. При этом совершенно не важно, видел ли игрок хоть раз в жизни настоящий сноуборд или катается на нем зимой и летом – надо понимать, что, даже если Shaun White Snowboarding формально зовется симулятором, это еще не значит, что она на самом деле что-нибудь симулирует. Физика не работает. Резиновая кукла-протагонист умеет балансировать на доске, менять экипировку, показывать смешные жесты и бросаться снежками в конкурентов, но все равно остается резиновой куклой: можно сколь угодно долго пересчитывать лбом березы и падать с обрывов – игра скромно этого не замечает. Зато после первого же серьезного трамплина становится ясно: быть куклой не так уж и плохо. Стоит толком разобраться с управлением, как трюки начинают получаться сами собой: побег от лавины, многократные сальто на стометровой высоте и скоростное балансирование на краю пропасти (единственное смертельно опасное занятие) оправдывают почти все местные глупости и несуразности. В этом плане Shaun White Snowboarding оказывается ближе всего к настоящему сноубордингу: чтобы поймать спортивный дух и начать получать от процесса удовольствие, придется уделить многие часы тренировкам. PG



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★ 10.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★ 2.0

Игре не дают развалиться два компонента: дикие трюки на бешеной скорости и музыка из золотого ассортимента «Европы Плюс». Все остальное – второстепенно.

Местное веселье довольно быстро надоедает и заканчивается. Запускать игру во второй раз хочется уже гораздо меньше, чем в первый.

7.0 **Бодрая, радужная, веселая и одноразовая игра про резинового человечка и его доску.**

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2000

Основана Astragon Software в Хагене.

2004
Astragon Software переехала в Мехенгладбах.

2007

Astragon Software стала еще и издательством.

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ КАРАСЕВ

Особенно мило звучит возрастное ограничение «Для детей старше трех лет».

Игра цепляет ровно один раз – когда шаттл начинает плавно взмывать над Землей.

SPACE SHUTTLE SIMULATOR

ПОЛЕТ ОТМЕНЯЕТСЯ

ЖАНР ИГРЫ
Simulator
ИЗДАТЕЛЬ
Astragon Software
РАЗРАБОТЧИК
Astragon Software
ПОЙДЕТ
Процессор 733MHz, 128Mb RAM, видеокарта с 64Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.astragon.de/product_info.php?products_id=241
ПОХОЖЕСТЬ
Space Shuttle Mission 2007, Orbiter

Немцы из Astragon Software – веселые ребята. За восемь лет своего существования их контора успела выпустить два десятка игр, симулирующих все подряд: от настольного тенниса до маршрутного автобуса. Видимо, устав от приземленных вещей, немцы решили сделать симулятор космического шаттла. Тем более что при нынешней ситуации в жанре появление подобной игры автоматически становится значимым событием.

РОЖДЕННЫЙ ПОЛЗАТЬ

Полноценного космического симулятора ждут уже очень долго – но пока все ограничивается freeware-поделками, ни одна из которых не смогла превзойти Orbiter шестилетней давности. Творение немцев могло бы совершить настоящий космический прорыв. Но, увы, Space Shuttle Simulator терпит катастрофу сразу после взлета. Ты запускаешь игру, и Astragon Software зачисляет тебя в ряды космонавтов НАСА. Теперь перед тобой все этапы нелегкой космической одиссеи. Этапов, правда, всего пять (взлет, стыковка со станцией и так далее). Никакой кампании, просто набор последовательных заданий. Еще к игре прилагается редактор, позволяющий создавать свои собственные миссии и шокирующий вопросом: «Вы хотите отредактировать Землю?» Реалистичность Space Shuttle Simulator оценивать трудно, по крайней мере если тебе не доводилось летать в космос. Немцы не сообщают ни о привлечении к работе космонавтов, ни о сотрудничестве с НАСА, ни о консультациях с опытными специалистами. Но клянутся всеми святыми, что достовернее их игры быть не может – и в поведении шаттла, и в физической модели, и во всем остальном. На самом деле освоить управление в Space Shuttle Simulator гораздо проще, чем, скажем, в Microsoft Flight Simulator. Правда, пятиминутным чтением инструкции дело не ограничится. Особенно если учесть, что все инструкции – на немецком языке.

КОСМИЧЕСКАЯ ПУСТОТА

Проблема, впрочем, не в реалистичности. Уже упомянутая Orbiter тоже не была тренажером НАСА, но брала волшебной атмосферой космического полета, заставлявшей вглядываться в чернильную темноту космоса в поисках мерцающих звезд и вспоминать знаменитые строчки про рокот космодрома. У Space Shuttle Simulator это, хоть убей, не получается. Какая уж тут романтика, когда в голове то и дело всплывают мысли о том, что «над графикой не мешало бы поработать» или «на звук денег, к сожалению, не хватило».

Денег не хватило много на что. Space Shuttle Simulator позволяет составить представление о том, как может развиваться космическая программа где-нибудь в Монголии. То есть летит, да, но со скрипом и по дешевке. Достаточно сказать, что твой космический челнок стартует посередине какого-то грязного картофельного поля, и никакого космодрома рядом нет. А о модели самого шаттла ты можешь судить по прилагающимся скриншотам... **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★ 4.0
ГРАФИКА	★★★ 3.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★ 3.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★½ 3.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★ 4.0

Мечты о полноценном «космосиме» не сбылись. Space Shuttle Simulator оправдывает свое существование избитой фразой: «Выбора нет, так что и это сойдет».

Бюджетность игры. Видимо, немцы решили подзаработать, что выглядит особенно цинично на фоне условно-бесплатной Orbiter.

3.5

Космическая программа Astragon Software провалилась по причине недостаточного финансирования.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2006 — Путем реорганизации из воронежской компании Game Forge Interactive создана Paradigm – разработчик компьютерных игр и мультимедийных приложений для PC.

2007 — Началось сотрудничество с компанией «Новый Диск» – ведущим российским издателем и дистрибьютором.

2009 — Выходит игра «Партизан».

Партизанское кунг-фу: схватил за ноздри – и мордой об колено!

Товарищи все как один просят о помощи, но сами и пальцем не пошевельнут, чтобы, в свою очередь, помочь тебе в бою.

ПАРТИЗАН

ОДИН В ЛЕСУ ВОИН

ТЕКСТ: ВЛАДИМИР КАРПОВ

ЖАНР ИГРЫ
Action/RPG

ИЗДАТЕЛЬ
Новый Диск

РАЗРАБОТЧИК
Paradigm

ПОЙДЕТ
Процессор 2.8GHz, 1024Mb RAM, видеокарта с 64Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.nd.ru/catalog/products/partisan

ПОХОЖЕСТЬ
Diablo, Commandos

Отказавшись исполнить приказ старшего командования, капитан (его имени мы не знаем) попадает сначала под трибунал, а потом и в тюрьму: он не рискнул бросить подчиненных в жестокую бойню на линии Маннергейма. Финская война вскоре закончится, уступив место Великой Отечественной, и капитан наряду с другими осужденными пополнит ряды одного из штрафных батальонов. Внезапная ночная атака немецкой авиации станет для нашего героя очередным шансом: в отличие от многих собратьев по несчастью он чудом спасется и пойдет в партизаны.

На самом деле «Партизан» вовсе не старается походить на очередной урок истории и патриотизма подобно какой-нибудь «Правде о девятой роте». Перед нами не очень серьезная и достаточно незатейливая войнушка, эдакая «Commandos про наших» с единственной тактикой «выходи по одному, буду делать шаурму» и с оглядкой на бородатый, но нестареющий геймплей Diablo. Наш Рэмбо в одиночку путешествует по прорубленным в лесу коридорам, партиями отправляет в мир иной фашистскую нечисть (во время наиболее драматичных разборок на заднем плане грохочет «тяжеляк»), выручает боевых товарищей: пока ты множишь количество мышекликов, бравый капитан подвигами возвращает себе доброе имя.

Круто, конечно, спору нет, но все больше по ведомству Вин Дизеля, нежели Василия Теркина.

Карманы неуемного вояки пополняются трофейным снаряжением и боеприпасами, души убиенных фрицев превращаются в очки опыта – мы знакомым образом распределяем их по нужным параметрам, прокачивая собственное (и так нехилое) тельце и улучшая боевые характеристики оружия. Постепенно немецких солдат становится все больше, лес – все дремучей, появляется продавец, которому удобно сбагривать собранное с теплых тел барахло. Никаких меж тем классов персонажей не заметно. Танкистов, саперов и пулеметчиков нет, выдали капитана – им и воюй. Штрафбат, одним словом.

Несложно понять стремление авторов создать игру, которая бы соединила благородную тему Великой Отечественной и почти идеальный «мышекликательный» геймплей, однако в случае с «Партизаном» явно ощущается отторжение сеттинга жанром, а жанра – сеттингом. Два десятка мало различающихся видов огнестрельного оружия не идут ни в какое сравнение с феерией безумных заклинаний из Sacred, Titan Quest и все той же Diablo; одинаковым серым фрицам далеко до разнообразия тамошних рогатых демонов, а топтать одни и те же тропы, проложенные в среднерусских джунглях, намного скучнее, чем лазить по зловещим подземельям и катакомбам. Зато незамысловато и «про наших». **PG**

Пока ты множишь количество мышекликов, бравый капитан подвигами возвращает себе доброе имя.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★ 5.0

Достаточно просто освоить; близкая российскому игроку тематика Великой Отечественной войны; аккуратные модели персонажей.

Однообразное оружие, враги и локации; слабый ИИ: «выманил – убил»; не вполне уместный «хэви-метал» в качестве звукового сопровождения.

6.0

Не совсем смесь Diablo с Commandos, но убить парочку вечеров и сотню-другую фрицев вполне можно.

2004 Четверо сотрудников немецкой студии VCC Entertainment основали компанию 49 Games.

2004
В ноябре разработчики дебютировали с двумя горнолыжными симуляторами: RTL Ski Jumping и Alpine Skiing.

2006 25 января в преддверии старта XX зимней Олимпиады состоялся релиз Torino 2006. В игре было представлено восемь видов состязаний.

2006
В начале декабря компания выпустила новый симулятор – RTL Biathlon 2007. С той поры игры сериала выходят раз в год.

ТЕКСТ: СТЕПАН РВАЧ

Особая способность позволяет быстро подняться на высокий холм.

На первом огневом рубеже спортсмены всегда стреляют из положения лежа.

RTL BIATHLON 2009

СКУЧНЫЙ ЛЫЖНЫЙ ПИФ-ПАФ

ЖАНР ИГРЫ
Sports
ИЗДАТЕЛЬ
RTL Games
РАЗРАБОТЧИК
49 Games
ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–4
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.biathlon2009.de
ПОХОЖЕСТЬ
RTL Biathlon 2008

За пять лет своего существования 49 Games добилась значительного успеха. Небольшая немецкая компания не может похвастаться ни крупными контрактами с известными американскими издательствами, ни большим штатом сотрудников. Впрочем, это ей не помешало за небольшой срок стать монополистом на рынке симуляторов зимних видов спорта – эдакой EA Sports в миниатюре. Пожалуй, самой яркой игрой в линейке продуктов 49 Games является RTL Biathlon.

Первое, на что обращаешь внимание, так это изменившийся интерфейс. Теперь информация о трассе и статистические данные скомпонованы не по бокам, а в верхней части экрана. На смену стильной полоске здоровья в виде фигурки биатлониста пришли неказистые индикаторы темпа бега и усталости, а также иконки со специальными умениями. Зачем дизайнеры пошли на такие изменения, непонятно. Видимо, для того, чтобы поставить галочку в отчете о проделанной работе.

RTL Biathlon 2009 использует тот же движок, что и предыдущая часть сериала. Разработчики немного увеличили количество полигонов в моделях, слегка улучшили качество текстур и добавили дополнительные погодные эффекты, но этого оказалось недостаточно. По-прежнему вдоль трасс стоят толпы полигональных болванчиков, а за их спинами растут 40-метровые сосны с гигантскими ветками, уродливо трясущимися при малейшем дуновении ветра.

Значительно улучшилась физическая модель. Раньше управляемый игроком спортсмен без проблем проходил сквозь тела соперников. Теперь при малейшем столкновении с каким-либо препятствием у него резко падает скорость. Большое значение имеет температура воздуха. В сильный мороз снег покрывается плотной коркой, так что во время спуска с извилистой горы очень трудно вписаться в поворот.

Как и прежде, режим карьеры состоит из четырех этапов: турнир юниоров, чемпионат для новичков, профессиональная лига и экстремальная профессиональная лига. В двух последних в соревнованиях участвуют звезды немецкого биатлона Александр Вольф (Alexander Wolf), Михаэль Грайс (Michael Greis), Кати Вильхельм (Kati Wilhelm) и Магдалена Нойнер (Magdalena Neuner). И женщинам, и мужчинам на всех трассах (кстати, несколько состязаний проходит в Ханты-Мансийске) необходимо преодолеть три круга и два огневых рубежа. На прохождение самой продолжительной трассы уходит не больше восьми минут, иногда удается управиться и за пять-шесть. В реальной жизни гонка длится куда дольше. Однако после пятисеми этапов игра начинает надоедать своим однообразием: наматываем круги, стреляем по мишеням, тратим призовые на совершенствование тех или иных навыков. Увы, ничего другого разработчики предложить не могут. PG

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★½ 5.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★½ 5.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Усовершенствована физическая модель, возросло количество трасс. В создании игры приняли участие известные спортсмены.

Несмотря на косметические улучшения, графика выглядит слабовато, а запас фраз у комментатора скудный. Со временем однообразный геймплей начинает утомлять.

6.0

Чем больше проводишь времени с игрой, тем сильнее она разочаровывает. Только для фанатов.

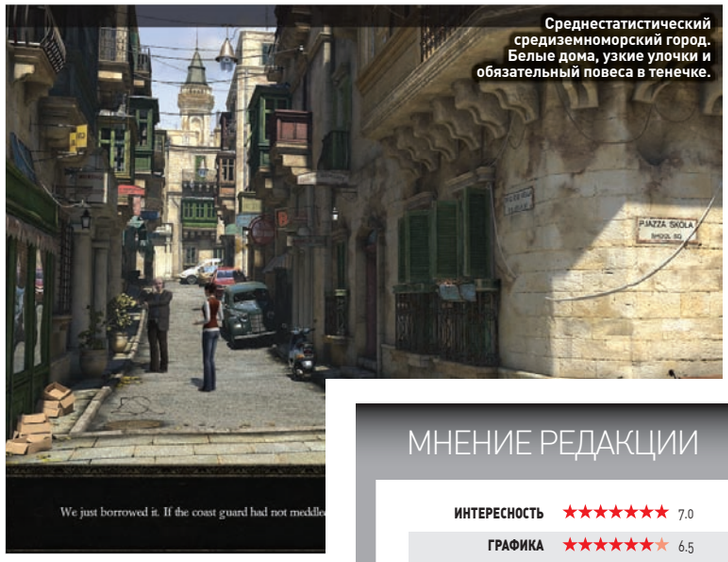
2002 — Образована польская компания City Interactive.

2005 — Правительство страны впервые награждает фирму сертификатом качества.

2007 — Студия выпускает свою первую адвенчуру Art of Murder.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

Устал охотиться за пикселями? Кликни по знаку вопроса, и ты увидишь активные зоны.



Среднестатистический средиземноморский город. Белые дома, узкие улочки и обязательный повеса в тенечке.

CHRONICLES OF MYSTERY: SCORPIO RITUAL

МАЛЬТИЙСКИЙ КВЕСТ

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
City Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Navarre Corp
ПОЙДЕТ
Процессор 500MHz, 128Mb RAM, видеокарта с 64Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.testament-ofsingame.com
ПОХОЖЕСТЬ
Syberia, «Дракула 3: Путь Дракона»

Жить стало проще, жить стало казуальней. Лунтики и снежки наступают на пятки грандам индустрии и их (пятки) уже порядком оттоптали. Такими темпами лет через пять не останется ни одного космосима и варгейма, а игроки будут прыгать, крякать и дуть в розовые микрофоны со стразами.

Ну, это я сгущаю краски. На самом деле все не совсем безнадежно. Невероятно, но факт: классические квесты иногда умеют вернуть себе утраченную популярность. Конъюнктура диктует новые правила, и все больше разработчиков меняют профиль. Польская студия City Interactive делала раньше шутеры, а теперь штампует адвенчуры и прекрасно себя чувствует. Да и понятно, игры получаются качественными и продаются не хуже, чем знаменитые варшавские пирожки с сыром.

Новое польское приключение Chronicles of Mystery: The Scorpio Ritual сделано на движке Virtools – он использовался в шедевре Бенуа Сокаля, игре Syberia, а значит, насчет качества графики и анимации можно не беспокоиться. Игровой мир живет своей жизнью: свежий мальтийский ветер колышет флаги на башнях, качает яхты у пирса. В таком курортном месте родилась и выросла главная героиня Сильвия, чуть не добавил – археолог. Нет, девушка работает геологом, попутно занимаясь поисками библейских городов Содома и Гоморры. Эти изыскания приводят Сильвию в дом любимого дядюшки, на Мальту. Тот прислал письмо с просьбой срочно приехать.

По словам профессора, ему удалось найти какие-то важные улики, но встретиться с племянницей у него так и не получилось. Неясные обстоятельства заставили ученого спешно оставить жилище. Он только и успел, что черкнуть записку и спрятать ее в семейном тайнике вместе со средневековым фолиантом, описывающим историю ордена госпитальеров. Как связана эта книга с исчезновением дяди и что означают таинственные символы на последней странице? В этом и предстоит разобраться Сильвии. Разбираться придется сразу в нескольких географических локациях: непосредственно на Мальте, в Стамбуле и в Риме, а еще в руинах. Каких? Да не суть важно, ведь все археологические адвенчуры похожи, и эта – не исключение. Главное, что задники отрисованы тщательно, персонажи выглядят симпатично, тексты не раздражают, а загадки выполнены с должной фантазией. Ищите да обрящете, ведь нужно кому-то понять: куда делись библейские рассадники греха и антисанитарии? **PG**

Игровой мир живет своей жизнью: свежий мальтийский ветер колышет флаги на башнях, качает яхты у пирса.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★½ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★½ 6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Красавица-героиня, живописные декорации, нетривиальные головоломки, полезная в хозяйстве система подсказок.

Типичный и предсказуемый, «как у Дона Брауна», сюжет. Персонажей маловато, ну а история могла бы быть и более продолжительной.

7.0 — **Хорошая польская адвенчура с симпатичной героиней.**

ТЕКСТ: ВЛАДИМИР КАРПОВ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1996
Создана компания Artematica. Род деятельности – разработка и издание игр для различных игровых платформ (PC, консоли).

2001
Выходит адвенчура Druuna: Morbus Gravis. Издатель – небезызвестная Microids. Грудастая героиня – это, пожалуй, единственное достоинство проекта.

2008
Игра «Diabolik: Один против мафии» (в оригинале Diabolik: The Original Sin) появилась в России.

«Почитаю-ка на ночь Достоевского».

Диаболик против диареи: кто победит? Отправь SMS и проголосуй!

DIABOLIK: ОДИН ПРОТИВ МАФИИ

И ПЛЕВАНТО НА ЗАКОНО

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Black Bean Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Artematica Entertainment
ПОЙДЕТ
Процессор 2.8GHz, 1024Mb RAM, видеокарта с 64Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
ru.akella.com/Game.aspx?id=365
ПОХОЖЕСТЬ
Broken Sword 3, Still Life
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Суперпреступники Диаболик и Ева Кант

Диаболик – прозвище героя итальянских нуар-комиксов, благородного вора с сомнительным прошлым и порочной улыбкой. Негодяи вероломно похитили любимую Диаболика и вынуждают его совершить новую кражу, иначе девушке грозит смерть. Герой принимает брошенный вызов, сети расставлены, опасная игра началась.

Возьмись за эту полушпионскую историю люди более одаренные, например Quantic Dream, из игры бы вышел замечательный интерактивный триллер, не уступающий Fahrenheit. У Artematica ничего подобного не получилось: адвенчуру губит излишний консерватизм и неважное исполнение.

Общий темп игры искусственно затянут: активные действия производятся медленно, герои не умеют бегать, а предпочитают не спеша ковылять. Женщинам (ближе к концу игры мы управляем Еленой и Евой – спутницами Диаболика) подобную нерасторопность еще можно простить, но зачем экономит силы наш Робин Гуд, решительно непонятно. «Эй, парень, живее, твоя подруга вот-вот погибнет!» – так и хочется иногда прокричать фигурке на экране.

Очевидно, что для создателей был важен сюжетный ритм: в игре практически нет сложных головоломок, которые могли бы затормозить развитие истории. В основном мы решаем насущные проблемы: как устранить охранника, как открыть дверь, как прокрасться незамеченным и т.п., остальное – поиск активных точек и знакомый метод подбора. Когда игре хочется показать нам экшен, тебя заставят быстро нажимать кнопки или резво ездить мышью по коврику. Серии черно-белых картинок иллюстрируют ключевые моменты: вот Диаболик, подражая Бэтмену, ловко проскользнул под локомотивом с помощью крюка-кошки, в следующей сцене герой точным ударом вырубил дюжего охранника, а затем спрятал обмякшее тело в уборной и т.п. В твоей помощи он в общем-то не слишком нуждается, чай не какой-то там Сэм Фишер.

Выглядит творение Artematica, прямо сказать, страшненько: спрятать графическую убогость за стилистику нуара не удалось. Декорации и объекты вышли блеклыми, плохо детализированными и безжизненными – впечатление такое, будто художник-неумеха наугад смешал несколько холодных красок из палитры, размазал по листу бумаги, а потом навел контуры, изображающие двери, ящики, вагоны и другую привычную адвенчурную бутафорию. В итоге получился невыразительный, старомодный квест: не лучший способ добавить популярности и без того малоизвестным героям. **PG**

Выглядит игра страшненько: спрятать графическую убогость за нуарную стилистику комикса не удалось.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

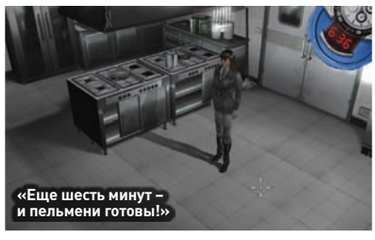
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★ 4.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★ 4.0

Несколько игровых персонажей. Заставки, стилизованные под комикс. Ретроспективное повествование подогревает сюжетную интригу.

Убогий внешний вид: выглядеть так постыдятся даже инди-квесты. Вялый геймплей. Глупые мини-игры вместо полноценного стэлса.

5.0

Монотонно, бесцветно, малоинтересно. Разве таким был нуар в Post Mortem и Max Payne?


«Еще шесть минут – и пельмени готовы!»

2008

Появляется сайт fly-games.com в интернете.

2008

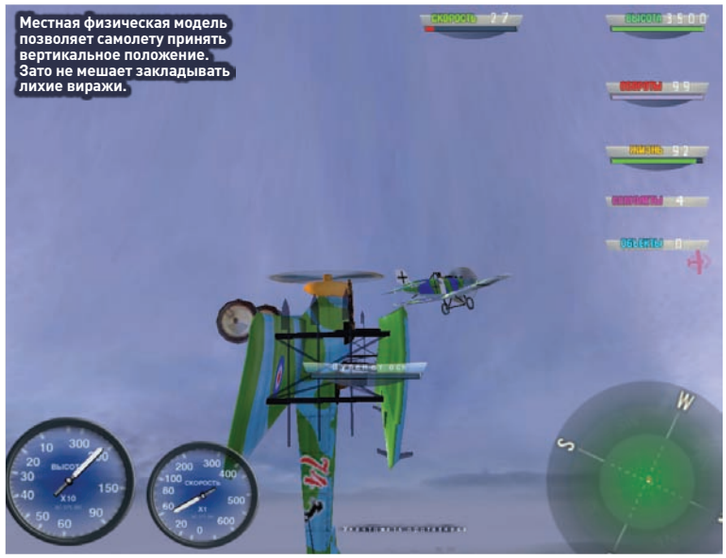
Выходит казуальная стратегия «Че Гевара: Боливия».

2008

Fly Games заключает контракт с «Новым Диском».

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ КАРАСЕВ

Порой в «Героях неба» бывает действительно жарко. Но графика...



Местная физическая модель позволяет самолету принять вертикальное положение. Зато не мешает закладывать лихие виражи.

ГЕРОИ НЕБА: “НЕБО ВЕРДЕНА”, “ВТОРАЯ МИРОВАЯ”, “ХОЛОДНАЯ ВОЙНА”

ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Новый Диск

РАЗРАБОТЧИК
Fly Games

ПОЙДЕТ
Процессор 3GHz, 256Mb RAM, видеокарта с 32Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.fly-games.com/index.php/Sky-aces-site

ПОХОЖЕСТЬ
Heroes of the Pacific, Blazing Angels

Выход «Героев неба» создал немалую путаницу. Поясним: существуют две версии игры. Первая распространяется через интернет и представляет собой то ли воздушный шутер, то ли казуальную игрушечку. Вторая версия, опубликованная «Новым Диском», отличается улучшенной графикой, более проработанными миссиями и наличием видеороликов на соответствующую тему. Впрочем, оба варианта производят практически одинаковое впечатление.

ПОД НЕБОМ ЦИФРОВЫМ

Как нетрудно догадаться, «Герои неба» – игра про самолеты. Точнее, сразу три игры, посвященные разным историческим периодам. «Небо Вердена» рассказывает о событиях 1914–1918 годов, название «Второй мировой» говорит само за себя, «Холодная война» охватывает конфликты второй половины XX века (например, войну во Вьетнаме). В каждой из трех игр по нескольку кампаний плюс случайно генерируемые миссии. Игры, повторюсь, на первый взгляд кажутся совершенно казуальными: простой, как три копейки, геймплей, абсолютно несерьезная графика и т.п. Среди истинных поклонников компьютерных игр на подобные проекты принято не обращать внимания. Мол, это удел тех, кому настоящие компьютерные игры не по плечу. Но, надо признать, в «Героях неба» не все так просто. Как и любую другую игру про самолеты, «Героев неба» надо осваивать. Сделать это не так сложно, но для новичка первый же вылет рано или поздно закончится ударом носом в землю.

Бои здесь идут на полном серьезе – противники лихо заходят в атаку сверху, уходят от самонаводящихся ракет, садятся на хвост и бьются до последнего. AI-спутники сражаются не на жизнь, а на смерть, мимо кабины свистят пули, где-то уже белеет купол раскрытого парашюта – это вынужден был катапультироваться товарищ, к которому ты не успел прийти на помощь...

ОГРАНИЧЕННО ГОДЕН

Реализм в «Героях неба» просто не поместился. Многочисленные модели самолетов различаются только внешним видом, да и то не всегда. Оружие на них стоит абсолютно одинаковое (пулемет – он и на Первой мировой пулемет). Об исторической достоверности наглядно свидетельствуют самонаводящиеся ракеты на вооружении фанерных дельтапланов «Неба Вердена». Миссии в конечном итоге сводятся к простому отстрелу всего обозначенного красным цветом. Впрочем, бессмысленно обвинять «Героев неба» в условности. Подобные игры просто выступают в другом амплуа – они должны приносить людям смех и радость, а не заставлять напрягать извилины. И с этим у игры полный порядок. Жаль, что она быстро надоедает из-за однообразия и не самого удобного управления. Но все же «Герои неба» вполне способны скрасить пару вечеров. Одним – в ожидании Heroes over Europe, другим – просто на сон грядущий. **PG**

КОРОТКО О САМОЛЕТАХ

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★ 5.0

Немудрящее развлечение на пару вечеров, которое позволяет отдохнуть от умственной деятельности и отточить реакцию.

При всем уважении к «Героям неба» назвать их полноценной игрой нельзя – даже в расширенной версии. Развлечение на пару вечеров, не более того.

6.0

«Герои неба» – игра без претензий, однако в своей весовой категории она выглядит неплохо.

Гид покупателя

Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь отпразднует свой первый день рождения, или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.

SHOOTER

LEFT 4 DEAD

РАЗРАБОТЧИК:	Valve Software
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:	Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:	www.l4d.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:	01 (61)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:	9.0, Золотой кулер

Уникальный кооперативный зомби-шутер: четверо выживших должны пробиться через орды зомби. Интрига в том, что расположение оружия, аптечек и зомби на уровне изменяется от игры к игре, так что четыре уровня L4D можно проходить до второго пришествия, и каждый раз все будет по-новому.

ЧТО ЕЩЕ?

АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (61)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Золотой кулер

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (61)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

ACTION

GRAND THEFT AUTO 4

РАЗРАБОТЧИК:	Rockstar North
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:	1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Два DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:	www.gta4.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:	02 (62)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:	9.0, Золотой кулер

Это та самая ИГРА, которой ты грезил последние три, а может даже три с половиной года, почти 15 гигабайт концентрированного безрассудства и беспредела. Это самая правильная, то бишь компьютерная, версия GTA4 – более красивая, но менее расторопная, нежели ее приставочные сестренки.

ЧТО ЕЩЕ?

DEAD SPACE
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (60)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Тема номера

BULLY: SCHOLARSHIP EDITION
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (61)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

SIMULATION

КА-50: ЧЕРНАЯ АКУЛА

РАЗРАБОТЧИК:	Eagle Dynamics
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:	1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:	www.digitalcombatsimulator.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:	12 (60)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:	8.0

Детализированная игра, живущая по реальным правилам, обладающая живой атмосферой, – один из лучших симуляторов года. И дело здесь не в отсутствии конкурентов. Перед нами уже не «игра про вертолеты», а самая настоящая цифровая копия Ка-50.

ЧТО ЕЩЕ?

ХЗ: ЗЕМНОЙ КОНФЛИКТ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (60)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

ХРОНИКИ ТАРР: СТРАЖИ ПОГРАНИЧЬЯ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (53)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

STRATEGY

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

РАЗРАБОТЧИК: Paradox Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Electronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.ea.com/redalert
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (60)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

Советский Союз, Объединенные нации и Империя восходящего солнца делят планету на части. Абсурд и сплошное противоречие под стратегическим соусом – в лучших традициях старой доброй Red Alert.

ЧТО ЕЩЕ?

XIII ВЕК: РУСИЧ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (60)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

ОПЕРАЦИЯ «БАГРАТИОН»
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (62)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

ROLE-PLAYING GAME

FALLOUT 3

РАЗРАБОТЧИК: Bethesda Softworks
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: fallout.bethsoft.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (59)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Тема номера

Одна из лучших ролевых игр последнего времени, превосходное пополнение в древнем сериале постапокалиптических RPG. Этой игрой Bethesda Softworks доказывает, что способна делать первоклассные игры и вне цикла The Elder Scrolls. Все на борьбу с супермутантами!

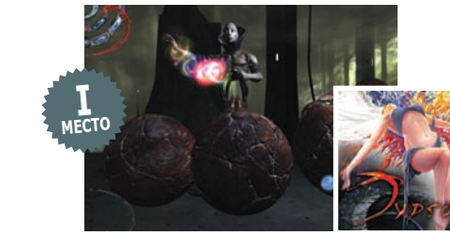
ЧТО ЕЩЕ?

MASS EFFECT
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07 (55)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

ВЕДЬМАК. ДОПОЛНЕННОЕ ИЗДАНИЕ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (59)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

ADVENTURE

ТУРГОР



РАЗРАБОТЧИК: Ice-Pick Lodge
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.tension-game.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Авторы неоднозначной «Мор. Утопия» продолжают эксперименты с жанрами и сознанием игрока. Не столько игра в привычном смысле, сколько психоделический трип в поисках самопознания, где любой твой поступок имеет последствия и почти никогда – приятные.

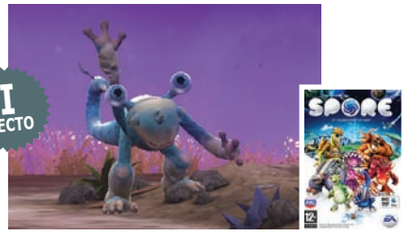
ЧТО ЕЩЕ?

СУБЛЮСТРУМ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

ТРИ МАЛЕНЬКИЕ БЕЛЫЕ МЫШКИ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

MANAGEMENT/LIFE SIM

SPORE



РАЗРАБОТЧИК: Maxis
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Electronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.spore.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10 (58)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Золотой кулер

Ты приходишь в Spore не для того, чтобы пройти ее, а для того, чтобы хорошо провести время. Если уж мы так хотим повесить на игру ярлык, пусть это будет «симулятор галактики». Делай что хочешь, ты можешь быть уверен в одном: разумная жизнь всегда найдет, чем тебя удивить.

ЧТО ЕЩЕ?

FOOTBALL MANAGER 2008
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Золотой кулер

IMPERIUM ROMANUM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

SPORTS

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

РАЗРАБОТЧИК: Konami
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.pesunites.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (60)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

Прошло время, когда лидерство японских разработчиков было неоспоримым. EA Canada сократила разрыв до минимума. Pro Evolution Soccer 2009 сильна в одних компонентах, FIFA 09 – в других, но в целом между этими футбольными симуляторами можно поставить знак равенства.

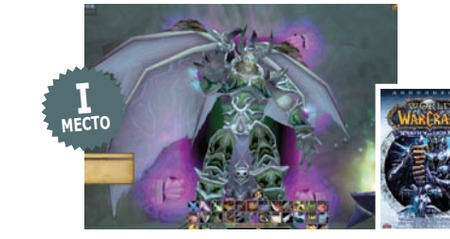
ЧТО ЕЩЕ?

NBA 2K9
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (61)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

FIFA 09
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (59)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING



РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: wow-europe.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (61)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Золотой кулер

Wrath of the Lich King – второе дополнение к культовой многопользовательской ролевой игре World of Warcraft. Присоединяйся к 11 миллионам играющих и покажи Королю-личу кузькину мать.

ЧТО ЕЩЕ?

THE CHRONICLES OF SPELLBORN
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (62)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Золотой кулер

WARHAMMER ONLINE: ВРЕМЯ ВОЗМЕЗДИЯ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (61)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Тема номера

THE X-FILES

QWERTY VS ДЖОЙПАД

Перед тобой, дорогой читатель, две игры. Прекрасные, долгожданные, современные... но пока, увы, недоступные. Совсем скоро, однако, они появятся и в наших пенатах (если все пойдет как нужно, подробная рецензия на PC-версию Mirror's Edge появится уже в следующем номере нашего журнала). Тогда у нас будет отличная возможность сравнить музыку, графическое исполнение, дополнительный контент, управление. Быть может, это поможет решить извечный спор, возникающий время от времени на тематических форумах: что же лучше – компьютер или приставка?

Самые умные, впрочем, давно для себя сделали выбор. Они играют и там, и там, кроме того, не чувствуют никаких угрызений совести, подключая джойстик к компьютеру, чтобы поиграть в стремительную аркаду или очередную безумную гонку.

Мы не будем занимать какую-то определенную позицию, журнал и дальше будет рецензировать игры для персональных компьютеров, однако вот этот момент удобства управления и разницы платформ мы тоже постараемся учитывать.

Александр Каныгин

RESIDENT EVIL 5

ДВЕ ПО ЦЕНЕ ОДНОЙ!

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Capcom
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Capcom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 2
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.residentevil.com/5
ДАТА ВЫХОДА
13 марта 2009 года
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Джим Сонзеро (Jim Sonzero), режиссер

Гордая и хитрая компания Capcom долго умудрялась продавать сериал Resident Evil сумасшедшими тиражами без сколько-нибудь значимых изменений. Лишь к Resident Evil 4 (скорее зрелищной, нежели страшной) наметился серьезный крен в сторону пиф-паф-стрелялок про добро и монстров. Пятую часть, кстати, варганят по такому же рецепту. От перестановки зомби сумма не меняется?

Долгое время казалось, что Resident Evil 5 станет этакой технически модернизированной версией деревенских приключений Леона Кеннеди. Подумаешь, солнце, Африка! И кому какое дело до неполиткорректных зомби? Ролики показывали знакомые ситуации и ставший стандартом для жанра вид из-за правого плеча мускулистого героя. Оптимизмом повеяло после прошлогоднего мероприятия Captivate '08. Capcom мельком показала кооперативный режим, чем только раздразнила делегацию «РС ИГР». И вот за несколько месяцев до релиза нам удалось заполучить вполне рабочую версию продолжения легендарного хоррора.

СТАРЫЕ ГРАБЛИ

Поначалу игрушка показывает именно то, чего от нее и ждали: абсолютное подражание Resident Evil 4. Смена географии сути не меняет. Налицо та же механика и тот же незамысловатый, но безумно пафосный сюжет про плохих парней, заразивших страшным паразитом очередную партию деревенских остолопов. Организация B.S.A.A. (Bioterrorism Security Assessment Alliance) засылает на место происшествия сразу двух агентов: знакомого по первой части Криса Редфилда и красавицу Шеву Аломар. Там их уже ждут с распростертыми объятиями орды кровожадных зомби, включая чернокожую версию знаменитого босса с бензопилой.

Главным героем значится Крис. Именно его затылок маячит перед камерой в одиночном режиме. Capcom наконец навела порядок в карманах персонажа – менять оружие и орудовать ножом можно без длительных путешествий по дебрям интерфейса. А вот стрелять и двигаться одновременно мистер Редфилд не научился. Разработчики сознательно не пошли на такую уступку. Мол, удобное управление чересчур ускорит прохождение.

На уровне постоянно присутствует напарница – главное нововведение пятой части. Иногда без ее помощи непросто обойтись. Туда, куда не запрыгнет Крис, легко доберется Шева. Участки, где требуется командная работа, пропустить сложно: стоит только приблизиться к нужному месту, как на экране мгновенно загорится соответствующий значок. Одно нажатие – и парочка разыграет постановочный прыжок.

Сюжетные сценки выглядят потрясающе. Недаром за их постановку отвечает голливудский режиссер.

ЧАРТЫ

Оба новичка с приставкой «супер»: отменный командный шутер Left 4 Dead и фантастический паркур Prince of Persia – стартовали в американских чартах на весьма скромных для себя местах. Так же неожиданно рухнул вниз главный претендент на звание боевика года – для Gears of War 2 пятое место на шестой неделе продаж равносильно фамильному позору. Первые же три места, как и в Великобритании (удивительная редкость!), держат свежая Call of Duty, лего-адаптация приключений Индианы Джонса и платформер-по-мультику Kung Fu Panda. Всему виной, должно быть, рождественские праздники и тысячи родителей, ищущих на прилавках медиамагазинов «спокойный» подарок любимому чаду, – ну а World at War, конечно, хороша сама по себе, без всяких скидок на Рождество.

Продажи в США, 14–20 декабря 2008 года

1. Call of Duty: World at War, Activision
2. Lego Indiana Jones: The Original Adventures, Electronic Arts
3. Kung Fu Panda, Activision
4. Sega Superstars Tennis, Sega
5. Gears of War 2, Microsoft
6. Guitar Hero: World Tour, Activision
7. Left 4 Dead, Electronic Arts
8. Madden NFL 09, Electronic Arts
9. Prince Of Persia, Ubisoft
10. Rock Band 2, Electronic Arts

Продажи в Великобритании, 23–29 декабря 2008 года

1. Call of Duty: World at War, Activision
2. Lego Indiana Jones: The Original Adventures, Electronic Arts
3. Kung Fu Panda, Activision
4. Gears of War 2, Microsoft
5. Fallout 3, Bethesda Softworks
6. Need For Speed: Undercover, Electronic Arts
7. Lips, Microsoft
8. Fable 2, Microsoft
9. Far Cry 2, Ubisoft
10. Project Gotham Racing 4, Microsoft

ЖИЗНЬ НА ДВОИХ

Одиночная и кооперативная Resident Evil 5 – совершенно разные игры как по стилю, так и по ощущениям.

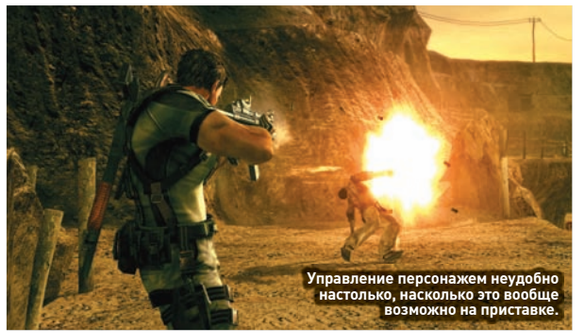
Одиночная и кооперативная Resident Evil 5 – две совершенно разные игры как по стилю, так и по ощущениям. На место незадачливой напарницы с электронными мозгами всегда можно пригласить друга (поддерживается и простой сплит-скрин, и соединение через Xbox LiVE). Появляются интерес, азарт и так называемое чувство локтя. Шева, к слову, довольно шустро бегает, благодаря чему появляется возможность вырабатывать какую-никакую тактику. Скажем, пока девушка отвлекает озверевших простолюдинов, Крис, не спеша и не беспокоясь за собственную безопасность, раздает хедшоты.

ПРИ СВЕТЕ ДНЯ

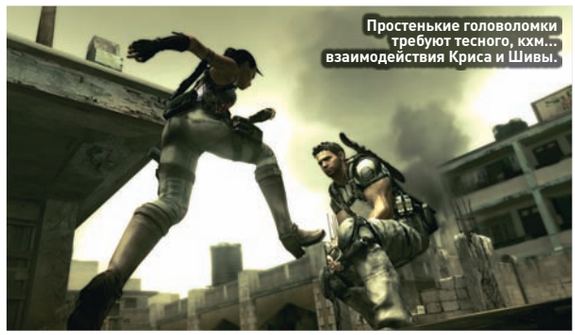
Поскольку сценарные события вплотную приблизились к экватору, создатели Resident Evil 5 отдали предпочтение яркой и сочной палитре. В Африке, признаться честно, вообще сложно найти унылые цвета, только если ты не разработчик Far Cry 2. Правда, насыщенная картинка окончательно поставила крест на любых попытках вывести игрока из душевного равновесия. Ну кто, спрашивается, испугается зомби при включенном свете? Атмосфера, может, и не та, зато с эстетической точки зрения выглядит Resident Evil 5 великолепно. Свет светит, тени затеняют, спецэффекты шарахают так, что мама не горюй. Движок от Devil May Cry 4 идеально подходит под нужды современных приставок, виртуозно балуется с физикой и рисует небольшие, но хорошо детализированные уровни и красивых персонажей.

С такой замечательной улыбкой можно не думать о свежести дыхания.

Глаза тебя не обманывают, это серьезно они – зомби на мопедах.



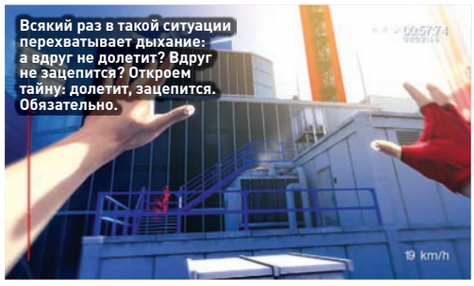
Управление персонажем неудобно настолько, насколько это вообще возможно на приставке.



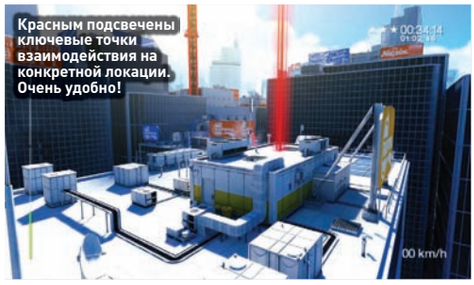
Простенькие головоломки требуют тесного, кхм... взаимодействия Криса и Шивы.

ТЕКСТ: СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

Кроме строгой сюжетной части Mirror's Edge может похвастаться еще и очень интересным фристайл-режимом – с воодушевляющим спидометром в правом нижнем углу экрана.



Всякий раз в такой ситуации перехватывает дыхание: а вдруг не долетит? Вдруг не зацепится? Откроем тайну: долетит, зацепится. Обязательно.



Красным подсвечены ключевые точки взаимодействия на конкретной локации. Очень удобно!

ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК
EA DICE

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Рианна Пратчетт (Rhianna Pratchett), автор сценарияр

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.mirrorsedge.com

ДАТА ВЫХОДА
14 ноября 2008 года

MIRROR'S EDGE

ПО САМОМУ ПО КРАЮ

Хрупкая девушка Фейт с цирковой татуировкой под правым глазом, будь она знакома с творчеством Льва Толстого, наверняка согласилась бы с его универсальной доктриной непротивления злу насилием (хотя кто его знает). Она предпочитает скорость пуле, грацию бронежилету, акробатику боевым вертолетам: и те, и другие, и третьи перед таким выбором пасуют – и те, и другие, и третьи встречаются на непростом пути Фейт очень часто.

Она нелегальный курьер – единственная, пожалуй, профессия в ее антиутопическом мире, где настоящая свобода осталась лишь на городских крышах. Как говорит сама Фейт, «крыши – наши улицы, наши магистрали, бульвары и авеню; здесь мы все еще помним, что умеем дышать». Фейт – героиня Mirror's Edge, одной из самых интересных и удивительных игр этого года.

ВСЕГДА ЕСТЬ ДРУГОЙ ПУТЬ

Вообще-то говоря, Mirror's Edge – самый настоящий экшен от первого лица, только вот такого экшена мы, пожалуй, не видели никогда. Здесь считается хорошим тоном убегать от врагов, ползать по карнизам и полировать собственным телом бетонные кольца коллекторов, встреча же с вооруженным противником практически гарантированно означает смерть. Чисто теоретически Фейт может вступить в единоборство, но чаще всего такое происходит от безысходности, когда девушка оказывается зажата в угол и иного выбора у нее просто нет. Она, конечно, может выбить ружье из рук полицейского и даже выстрелить из него пару раз… однако это худший вариант развития любой проблемы. Лучший – летать по стенам, отталкиваясь от едва заметных выступов и наворачивая сальто на флагштоках. Тренированный взгляд легко вычислит маршрут, недоступный простым смертным: по ящикам на крышу трансформаторной будки, оттуда по проводам на десяток этажей вниз, затем через флагшток на лестницу – и в спасительные темные коридоры чердаков, сама архитектура которых является мощнейшим оружием. Этот маршрут и быстрее, и безопаснее, и приятнее чисто эстетически: слова о том, что важно помнить об умении дышать свежим воздухом, совсем не пустой звук.

Я, МАШИНА

Возможно, это оттого, что изначально способности Фейт и ее коллег, мягко говоря, поражают. Она развивает скорость турбированного мотоцикла, прыгает на добрый десяток

Снайпер слишком медлителен. Видишь панику в его глазах? Прямо сейчас он видит будущее.

Каждый небольшой уровень – шедевр архитектуры с мастерски вплетенными в бетонную ткань элементами паркур-дизайна.

Фейт способна выдержать и пару пуль, и даже небольшую автоматную очередь, но все равно таких ситуаций лучше избегать, честное слово.

Чтобы выполнить простейший комбинированный прыжок с отскоком от стены, требуется филигранно рассчитать скорость, направление и точку отрыва от земли.

метров, с легкостью удерживается на тонкой водосточной трубе – а под ногами такая пропасть, что дна и не разглядеть. Причем, что важно, все это достигается не банально завышенными характеристиками, а исключительно умением правильно управлять собственным телом. Это сложно объяснить, но очень легко почувствовать, впервые взяв управление свободолюбивым курьером в свои руки. Скорее всего, данный опыт закончится плачевно – хвала создателям, точки автосохранения расположены буквально после каждого трюкового комплекса. Чтобы выполнить простейший комбинированный прыжок с отскоком от стены, требуется филигранно рассчитать скорость, направление и точку отрыва от земли; а в некоторых случаях придется не просто выполнять комбинированные прыжки – но выполнять их ОЧЕНЬ быстро. Чаще всего Фейт преследуют люди с автоматами, иногда ее путь преграждают инфракрасные лучи снайперских прицелов или операторы станковых пулеметов – во всех случаях на счету каждая секунда. В такие моменты магия Mirror's Edge включается на полную мощность.

СВОБОДА

Если отбросить в сторону все нелепости сюжета (который в Mirror's Edge на удивление слаб, представляет собой удручающий сплав «Бегущего человека», «Бегущего по лезвию бритвы» и любой полицейской антиутопии на выбор), то можно уверенно говорить о том, что игра оказалась очень удачным симбиозом реанимированной серии Prince of Persia и головоломки Portal. Несмотря на гордые заявления Electronic Arts о «совершенно новых идеях», корни ME видны невооруженным взглядом, однако это как раз тот случай, когда из двух старых рукавиц удалось связать отличную пару новых. Mirror's Edge, как бы удивительно это ни звучало, возвращает нам жанр чистого платформера, то есть ощущение безграничного пространства и острое желание его изучать, самое же главное состоит в том, что пространство сие полностью управляемое и буквально подчиняется желаниям игрока. Конечно, в этом огромная заслуга дизайнеров игры (отдельная кнопка указывает верное направление движения, а все необходимые балки-ящики-провода подсвечены ярко-красным) и авторов уникального контекстного управления, к которому привыкаешь очень быстро и даже удивляешься, почему никто до этого не додумался раньше… Но все же важен сам факт уважения к окружающему миру и человеку, готовому с головой в него окунуться. Возможно, компьютерным играм стоило пройти такой долгий путь, чтобы отказаться от искусственного нагромождения условностей и конструирования пользовательских ощущений: все необходимые допущения пытливый разум сделает сам. Дайте ему немного свободы – это все, что сегодня нужно для счастья. **PG**

НОВОСТИ

ОБНОВЛЕННАЯ XBOX 360 В ПРОДАЖЕ

Xbox 360 претерпела очередное (кажется, уже четвертое) обновление «железной начинки». В магазинах мира начали появляться приставки ревизии Jasper, призванные окончательно и бесповоротно решить проблемы с перегревом (тремя красными «огнями смерти», другими словами) и не только.

Центральный и графический процессоры консоли отныне производятся по современной 65-нанометровой технологии, отличающейся скромным энергопотреблением и низким тепловыделением. Гарантированно отличить Jasper от старых ревизий можно по дате производства (после 23 октября 2008 года) и блоку питания на 150 Вт. Тех, кто не желает тратить на приставку ни одного лишнего рубля, особенно порадуют улучшенные характеристики самой дешевой модификации Xbox 360 – Arcade. Внутри бюджетной «белой коробки» появился встроенный модуль памяти на 256 мегабайт, более 200 из которых доступны для сохранений и загрузок из сервиса Xbox LiVE.

ВЫШЛО ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ FABLE 2

13 января для ролевого хита Fable 2 вышло небольшое дополнение под названием Knothole Island. Цена вопроса – какие-то 800 Microsoft Points (около 10 долларов США). Для загрузки добавки, разумеется, потребуется подключение к LiVE.

После установки нескольких сотен мегабайтов дополнительного контента в сказочной стране Альбион появится абсолютно новый замерзший остров, несколько квестов и набор полезных предметов вроде зелья похудания и перчаток убийцы.

Специально для тех, кому Knothole Island до лампочки, в один день с дополнением выйдет небольшой патч, необходимый для корректной кооперативной игры.

CRACKDOWN 2 ВОЗМОЖНА

Чрезмерная болтливость Ларри Гриба (Larry Hryb), главы Xbox LiVE и большого любителя раздавать баны пользователям контрафакта по совместительству, фактически подтвердила давние слухи о появлении в обозримом будущем сиквела Crackdown.

«Microsoft заинтересована в продолжении франшизы. Не воспринимайте мои высказывания как официальное подтверждение, но мы сделаем все от нас зависящее, чтобы Crackdown 2 увидела свет», – поделился Ларри. Прибавим к этому заявлению неуемное желание разработчиков еще разок приложиться к денежному мешку Microsoft и… Кто-то еще сомневается в Crackdown 2?

СТАТИСТИКА XBOX LIVE

Microsoft опубликовала любопытную статистику на основе данных Xbox LiVE. Оказывается, за несколько лет существования LiVE игроки общими усилиями заработали 1.25 млрд очков и открыли около 100 млн «достижений». За это же время было загружено 110 млн демоверсий. 60 аркадных игр получили пользовательский рейтинг выше 75 баллов из 100, а Braid стала самым популярным развлечением среди тонн загружаемого контента.

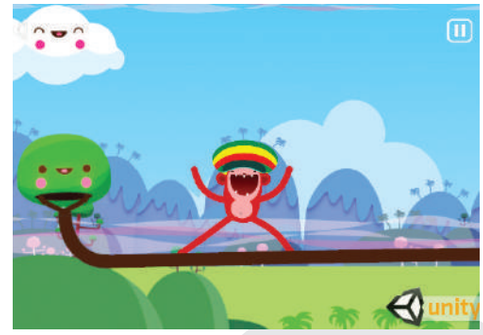
ТЕКСТ: КИРИЛЛ ПЕРЕВОЗЧИКОВ

Mightier

01

WWW.RATLOOP.COM/?GAMES/MIGHTIER

Mighter предлагает делать какие-то уж совсем странные вещи: распечатывать на цветном принтере глупую головоломку «обведи звездочки с цифрами одним овалом», решать ее карандашом и показывать результат игре посредством вебкамеры. Дальше, как говорят в рекламе, начинаются чудеса: игра гигантским лазером выжигает твое решение головоломки на некоей безобидной планете, а затем включает самый настоящий терраморфинг. Пронумерованные точки оказываются какими-то немыслимыми гравитационными подъемниками (больше похожими на огромные шурупы), приподнимающими обведенные участки земной поверхности в соответствии с нумерацией. Именно так создается любой уровень Mightier – дальше тебе вверяется в попечительство плоский человек-печенье, который и должен собрать те самые звездочки. Здесь обнаруживается самый интересный нюанс – неправильно или небрежно решенная головоломка создаст совершенно непроходимый уровень. Иначе говоря, обводя звездочки самым неожиданным образом, нужно уделять внимание левел-дизайну. Да, человека-печенье зовут экшенавт (actionaut), его тоже можно нарисовать с нуля и сфотографировать – игра сразу же перенесет результат в честное 3D. Все вышеперечисленное работает и с обычной мышкой – правда, эффект немного не тот. С каждым уровнем головоломки обрастают деталями, появляются враги, движущиеся платформы и плоские жизненно необходимые бабочки (объяснять долго, но лучше их собирать все). Все это подается с помощью аскетичной трехмерной графики, а сюжетные диалоги (есть и такие) оформлены в строгой ретроконцепции, как в Bionic Commando Rearmed: гигантские пиксели, героические фразы как в лучших восьмибитных домах. Сохранений нет – для каждого уровня выдается пароль, который надо вводить вручную. И записывать на бумажке, чтобы не забыть.

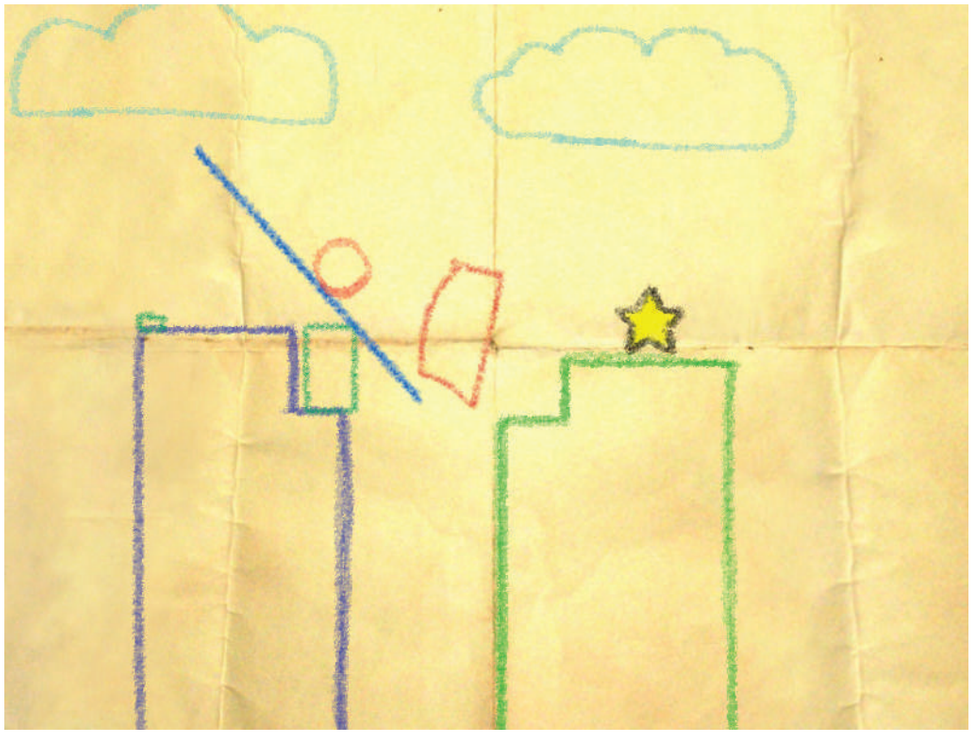


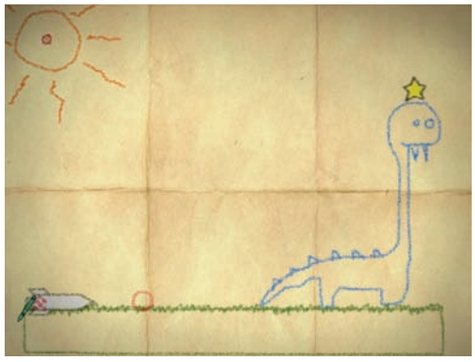
Rastamonkey

02

WWW.NITAKO.COM

Примерно так выглядел бы Locoroco, если бы дурацких японских поющих колобков заменили самой настоящей обезьянкой-растаманкой и добавили к этому несколько вполне очевидных при таком исходе элементов. Итак, зубастая обезьяна в смешной шапке цветов эфиопского флага очень любит… бананы. Странно, да? Ввиду некоторых идеологических особенностей обезьяна передвигается исключительно колесом – передвигается, понятно, по веткам гигантских психоделических деревьев в вечном поиске вкусных, сочных бананов. Деревья ведут себя физически достоверно – от них можно отталкиваться при прыжках, а можно зацепиться и раскрутиться до сверхзвуковой скорости, главное – отпустить кнопку прыжка в нужный момент. Очень интересно выполнены переходы с ветки на ветку, да и вообще анимация и графика выше всяких похвал. Впрочем, закрыть глаза на цветочки и врагов, передранных из той же Locoroco, все-таки придется, хотя бы ради саундтрека в угадай-каком-музыкальном-стиле.





Crayon Physics Deluxe

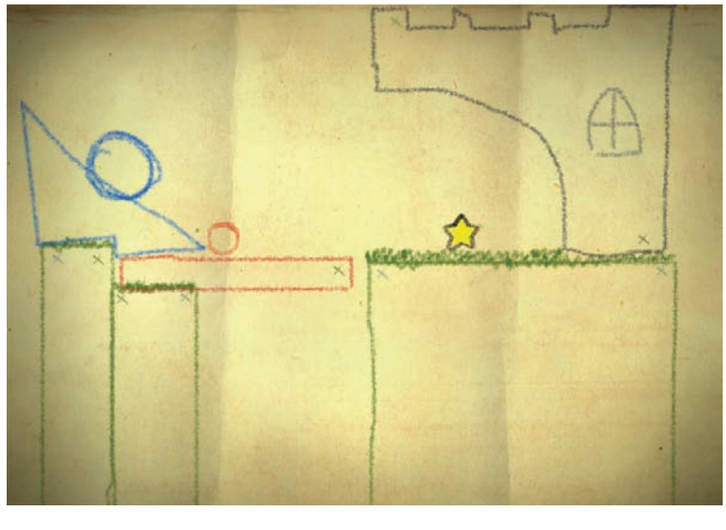
03

WWW.CRAYONPHYSICS.COM

Абсолютно гениальная головоломка, которая свела с ума всех заинтересованных людей еще в прошлом году, когда широкой публике дали на растерзание короткую бета-версию и – что было сущим издевательством – показали на видео отрывок из финальной, шикарной Deluxe-редакции. Последняя умудрилась выйти еще в декабре на iPhone и iPod Touch и вот наконец добралась до первоначальной среды обитания – персонального компьютера.

Crayon Physics Deluxe – это действительно игра про цветные карандаши и физику. У тебя есть лист бумаги, на котором чья-то невидимая рука прямо у тебя на глазах рисует двухмерную схему уровня – как правило, это несколько простых блоков-платформ, на которых расположены два главных персонажа игры: Кружок и Звездочка. Звездочка нервно дрожит в ожидании встречи с Кружком, Кружок саркастически спокоен и никуда не торопится. Встречу следует немедленно организовать, чем и займемся. Для этого нужно взять в руки метафорический карандаш и рисовать, рисовать что угодно. Любая проведенная линия немедленно упадет вниз и начнет вести себя в соответствии с законами физики. Пространство для действий огромное: можно сделать простой мостик и слегка подтолкнуть незадачливый шарик, а можно соорудить сложную систему из блоков и перекладин и катапультировать флегматичный Кружок по воздуху. Главное – результат. Игра с радостью подкидывает нам неординарные ситуации, сложные механизмы, в которых нужно что-то дорисовать или сбросить туда что-нибудь тяжелое – в общем, всячески старается, чтобы мы были счастливы. Ну и заодно показывает, как должна выглядеть The Inrcedible Machine XXI века. Высшая степень просветления, конечно, достигается на устройствах с сенсорным экраном и стилусом. Но на первый взгляд идеальная Nintendo DS слишком слаба для точных физических расчетов, iPhone/iPod Touch справляются с Crayon Physics Deluxe с трудом и скрипом, а ноутбуки с сенсорным экраном и Tablet PC – слишком редкое явление в наши дни. С другой стороны, никто не мешает задействовать мышку или даже планшет.

Да, игра по старой традиции сделана одним человеком – финном Петри Пурхо (Petri Purho), автором, помимо прочего, игры с чудесным названием YOU BASTARD ROBOTS. А еще в Crayon Physics Deluxe потрясающий, просто волшебный саундтрек и, что немаловажно, полноценный редактор уровней, поддерживаемый онлайн-сервером. 2D Boy уже могут начинать волноваться.



Game Industry Summit Russia 2008

ТЕКСТ:
ВАЛЕРИЙ ПРЯНИКОВ

21–23 ноября минувшего года в Санкт-Петербурге прошла международная специализированная бизнес-конференция для лидеров игровой индустрии Game Industry Summit Russia 2008, организованная компанией Gameland. Топ-менеджеры крупнейших российских и мировых компаний собрались на три дня для обсуждения тенденций в области электронных развлечений, а также ситуации, связанной с мировым финансовым кризисом.

В первый день конференции Питер Лотон (Peter Laughton), вице-президент и генеральный менеджер центральноевропейского и восточноевропейского отделений Electronic Arts, представил пятилетние сценарии развития российского игрового рынка. Директор по маркетингу Gameland Александр Саблуков озвучил результаты исследования российской аудитории потребителей компьютерных и видеоигр, которое проводилось компанией Gameland вместе с исследовательским агентством GFK («ГФК-Русь») в октябре – ноябре 2008 года. Игры на консолях последнего поколения (от Microsoft, Sony и Nintendo) медленно, но верно отнимают аудиторию у игр на персональных компьютерах. Вследствие этого растут средние расходы аудитории как на приобретение игровых устройств, так и на покупку игр. Исследование позволило качественно и количественно оценить сегменты аудитории – от случайных до наиболее увлеченных геймеров – и больше узнать об их потребительских предпочтениях.

Дмитрий Соколов (НП ППП) и Юрий Злобин («Русский щит») описали профилактику преступлений в сфере нарушения авторских прав: несмотря на сложную ситуацию с контрафактной продукцией, в российской судебной практике уже есть случаи наказания за нелегальное распространение игр. Представители ведущих игровых компаний, в числе которых были Дмитрий Бурковский (Nintendo), Алексей Бадаев (Microsoft), Владимир Верещагин (Microsoft), Михаил Федоров (Entermedia Direct), Антон Юдинцев (Gaijin), поделились с участниками опытом разработки проектов для консолей.

Обсуждение спада в отрасли электронных развлечений стало главной темой второго дня конференции, когда состоялся круглый стол, посвященный финансовому кризису. Топ-менеджеры компаний: Дмитрий Архипов («Акелла»), Дмитрий Бурковский («Новый Диск»), Александр Михайлов («Бука»), Александр Лысковский (Alawar), Денис Кривомазов (GamePark) и Вера Зайцева («Хит Zona») – рассказали о проблемах в российской игровой индустрии. Несмотря на традиционно высокий в преддверии рождественских и новогодних праздников спрос на продукцию, у издателей игр растет дебиторская задолженность и снижается размер свободных средств. Из-за кризиса неплатежей со стороны дистрибьюторов и розницы, связанного с активной экспансией последних за счет подорожавших кредитных средств, они вынуждены сокращать объемы поставок и пересматривать условия оплаты, а также закрывать или замораживать дорогостоящие или неприоритетные проекты. Это привело к резким перекосам в ассортименте розничных компаний.

Подобные проблемы не коснулись компаний, зарабатывающих на казуальных и онлайновых играх: в этой сфере используется другая схема распространения, когда пользователи скачивают программы и платят напрямую производителям посредством SMS или списания с банковских карт и электронных счетов. Более того, как отметил Александр Лысковский, интернет-пользователи стали активнее играть именно в период кризиса: прода-

жи казуальных проектов выросли на 10–15 процентов. Согласно прогнозам, потребление игр в период рецессии будет расти опережающими темпами, так как люди переключатся на домашние развлечения, однако самым сложным периодом для издателей и разработчиков станет конец весны текущего года, когда начнется традиционное сезонное снижение спроса со стороны конечных покупателей.

Участники конференции также обсудили особенности маркетинга игровой продукции. Докладчики отметили рост роли подразделений, отвечающих за взаимодействие с потребителями (community management): все лидеры отрасли активно развивают это направление. Представители компании IQ Investment представили инновационную разработку – торговый аппарат GameShock, позволяющий потребителям в местах продаж просматривать и покупать игры, музыку, фильмы и тут же получать выбранные файлы записанными на DVD.

В условиях, когда в российском правительстве обсуждаются законы, устанавливающие возрастные ограничения на видеоигры, особый интерес слушателей вызвали выступления Патриса Чейзеранда и Доминики Урбанска из ISFE, которые представили известную европейскую систему рейтингов PEGI, а также поделились опытом создания профессиональной индустриальной ассоциации в Польше. До сих пор в России игры со сценами насилия, жестокости и откровенным эротическим содержанием не были запрещены или ограничены для продажи, в то время как на Западе любая игровая продукция проходит сертификацию рейтинговых компаний.

Третий день был посвящен вопросам финансирования и инвестиций. Евгений Марченков (Microsoft) описал основные бизнес-модели игровых проектов, а представители компаний «ФИНАМ» и «Алмаз Капитал» дали рекомендации по работе с финансовыми инвесторами, развитию бизнеса и снижению рисков в условиях финансового кризиса.

«Мероприятие прошло очень успешно, – отметила Любовь Симонова-Емельянова (департамент IT-инвестиций, «ФИНАМ»). – Я благодарна организаторам за то, что в сложное время находятся силы и возможности для проведения очередной конференции. И для индустрии встреча в кризисное время и корректировки своих планов согласно услышанному от других игроков рынка – большой плюс».

«Game Industry Summit Russia позволил мне получить много инсайдерской информации о ситуации в индустрии и даже принять явно судьбоносные решения, – сказал Андрей Кузьмин, генеральный директор KranX Productions. – Кризис – отличное время для кардинальных изменений».

«Как показало мероприятие, текущая ситуация в российской игровой индустрии не сильно отличается от ситуации в других секторах, завязанных на продаже товара через розничные сети, – утверждает Дмитрий Бурковский, руководитель игрового направления издательства мультимедийных продуктов «Новый Диск». – Попыткам оценить необходимость и эффективность краткосрочных и среднесрочных планов по оптимизации работы компаний в ситуации кризиса была посвящена значительная часть дискуссий как во время круглых столов и семинаров, так и в закрытом режиме среди отдельных участников. Последнее даже более важно: GISR 2008 – это отличный networking event уровня топ-менеджмента для всех, кто так или иначе связан с индустрией игр». PG

ПРОФАЙЛ АВТОРА:

Максим Михеенко (в переводе с древнекитайского «постигающий искусство компьютерной кисти») работает над отечественными и зарубежными проектами в качестве художника по текстурам и окружению. Ведущий рубрики «Мастер Лоуполи». Вместе с Фредом Хулквистом (Fredrik Hultqvist), идеологом и автором Dominance War, принимал участие в продвижении и разработке Dominance War III. В данный момент свои усилия направляет на то, чтобы сделать MAGIC Next-Gen и Dominance War IV такими, какими хотели бы их видеть художники во всем мире. Обожает любимую девушку, панд, море и все, что связано с потертыми заржавевшими текстурами. Очень ждет выхода игры Damnation.

Мудрость гласит:

Нужно быть хорошим, порядочным человеком, любить то, что ты делаешь, и постоянно самосовершенствоваться, хорошо ладить с коллективом и ответственно выполнять свою часть работы – все это позволит тебе без проблем устроиться в достойную студию по разработке компьютерных игр или, быть может, в редакцию игрового журнала, пивоваренную компанию или автомобильный концерн. Правила едины для всех.

МАСТЕР ЛОУ ПОЛИ

ТЕКСТ: МАКСИМ МИХЕЕНКО

СВИТОК ПЯТЫЙ

В сегодняшнем свитке тебя ждет подробный рассказ автора легендарных «Гоблинов», инструктаж от художника Aliens: Colonial Marines и уникальные знания о том, как устроиться на работу в крупную отечественную студию (на примере Saber Interactive). Впрочем, это далеко не все! К сожалению, обещанный в прошлом номере материал про планшеты слегка задерживается, но обещаем, там действительно будет много интересного и полезного для каждого. Также дожидается своего часа присланный британцами из Black Rock Studio эксклюзивный материал по созданию ядреной PURE – все это ты увидишь уже в следующем номере. И мы по-прежнему ждем твоих писем и пожеланий, идей и мнений на адрес: maxx@dominancewar.com с пометкой «Мастер Лоуполи».

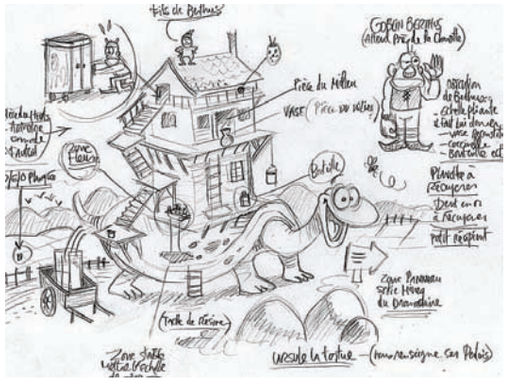
ФРАНЦУЗСКАЯ ШКОЛА:
ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРЫ «ГОБЛИНЫ 4»

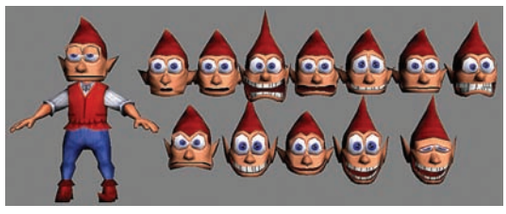
Автор «Гоблинов» Пьер Гийод (Pierre Gilhodes) – человек искусства, человек-пароход, человек-игра. Всю свою жизнь он рисует комиксы, придумывает невероятных персонажей и населяет ими собственные сказочные миры. Он один из самых уважаемых и известных дизайнеров Франции. Его любовь – компьютерные игры, квесты старой школы, которые уже давным-давно никто не выпускает. «Гоблины», «Гоблины 2», «Гоблины 3» и Woodruff and the Schnibble of Azimuth (та самая легендарная «Вудруф»!) – навсегда вошли в классику мирового фонда игровой индустрии. В этом году у Пьера важное событие – он возвращается в современную игровую индустрию со своим «старым новым» проектом, кроя его по собственным лекалам, не обращая внимания на всеобщее помешательство next-gen-артом и не привлекая к созданию арта для своей игры модные студии аутсорса компьютерной графики. Все сам, все лично, все с душой. Чуть ниже его откровения о том, как он создает свои миры прямо сейчас.

Пьер Гийод: Мне уже давно приходится слышать, как фанаты старых приключенческих игр с тоской вспоминают те игры, которые нас держали в напряжении ночи напролет. К моему удивлению, серия «Гоблины» упоминалась игроками особенно часто, и могу сказать, что такая привязанность к персонажам, которых я создал вместе с Мюриель Трами много лет назад, очень вдохновляет. После того как вышла третья часть «Гоблинов», вместе со сценаристом Стефаном Фурье я выпустил приключение «Вудруф и Шнобблль Азимутский», которое мне самому очень нравилось, но было весьма неуспешно в коммерческом плане. Издатели объявили о безвременной кончине квеста как успешного жанра, и я на годы покинул индустрию, занимался комиксами и скульптурой. Продолжение Gobliiins ожидало своего часа в ящике моего письменного стола. Я продолжал работать в качестве художника над различными проектами, в том числе видеоиграми, и в процессе этой работы обратился к 3D-графике. Со временем мой замысел четвертой части начал трансформироваться, я решил отказаться от двумерной картинки и сделать полностью трехмерную игру. Также я решил отменить шкалу здоровья персонажей и возможность проигрыша — все-таки квест не action, чтобы нервировать игрока подобным образом. Сюжет игры должен быть по-прежнему линейным, для того чтобы можно было уделить основное внимание той части, которая касается непосредственно головоломок.

СИЛА ТРЕХ

В начале игры все три гоблина находятся в разных местах. Каждый из них выбрал свой путь. Ч-чупс (персонаж, умеющий поднимать и использовать различные предметы) является единственным сотрудником своего детективного агентства (кажется, оно не очень-то процветает), когда получает послание от короля Балдурона Тринадцатого, в котором тот просит его снова собрать друзей для новой миссии. Ч-чупс находит своего друга Тугуса, силача, который работает грузчиком. Он готовится выносить мебель из дома гоблина Стибрика, построенного на спине огромной черепахи.



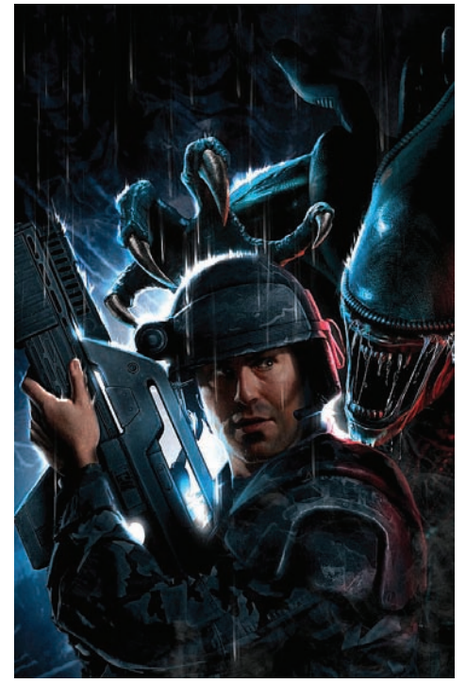


Примеры опорных фигур для морфинга Ч-чупса.

Вот (приблизительный) набросок второго уровня, черепахи Урсулы. Предварительные рисунки я не дорабатываю в строгом смысле слова, у меня нет в этом необходимости, потому что я сам же буду воплощать их в 3D. Я их рисую снова и снова на черновике, добавляя потихоньку зоны расположения, графические элементы, имеющие значение для головоломок, объектов, персонажей. Головоломки неотделимы от своего графического воплощения. По мере того как я неутомимо черкал в своем альбоме, выстроился и обрел очертания сюжет игры; для каждой вещи нашлось свое место. Я не создаю сюжет за компьютером, для меня процесс написания идей в текстовом документе создает дистанцию, которая затрудняет визуализацию. Мне необходим контакт с бумагой, чтобы мое сознание могло искать собственные пути. Когда я набираю на компьютере окончательный вариант сценария, с которым должен ознакомиться программист, концептуальная работа уже практически завершена.

СОЗДАНИЕ NEXT-GEN-ДЕВАЙСА ДЛЯ ALIENS: COLONIAL MARINES

Павел Липнягов свой путь в мир трехмерной графики начинал еще в далекие школьные годы. Для себя, даже не думая, что через полудюжину лет это станет его профессией. Тогда не было ни широкополосного интернета, ни видеоуроков, лишь сборник «Сто лучших 3D-программ на одном диске» и острое желание разобраться, как это делается. В данный момент он трудится над крупными проектами зарубежных студий в качестве фрилансера и продолжает прокачивать свои навыки и работать над портфолио для того, чтобы попасть в студию мечты – Epic Games. Павел принимал участие в работе над играми Aliens: Colonial Marines и Borderlands (обе – Liqud Development/Gearbox Software) и отвечал за создание трехмерных моделей пропсов. Что такое пропс, о которых мы упоминаем уже четвертый месяц кряду, тебе, надеемся, теперь известно, и чуть ниже мы расскажем о процессе создания настоящего sci-fi-устройства, которое не грех засунуть в новомодный космический блокбастер. За основу взят Motion Tracker Sensor (датчик движения), который фигурировал в известном фильме «Чужой 2» (многие помнят его резкий писк). Эта модель и урок созданы специально для рубрики «Мастер Лоуполи».

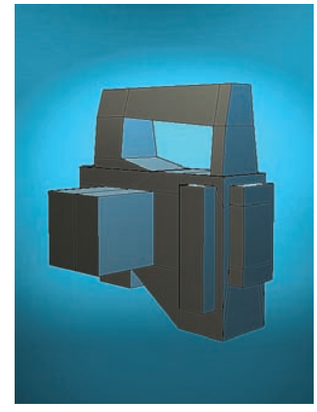


MILESTONE 1: ПОИСК И ИЗУЧЕНИЕ РЕФЕРЕНСОВ

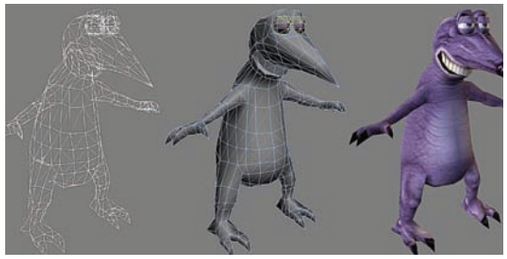
Создание любой трехмерной модели мы начинаем с поиска референсов, и тут поможет все, начиная от поисковых систем и заканчивая коллекционными изданиями фильмов. В нашем случае все необходимые материалы легко были найдены через www.google.ru.

MILESTONE 2: ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПРОПОРЦИЙ

Когда референсы найдены, необходимо их детально изучить. Для рассматриваемого объекта мы просто обязаны уделить внимание мелким деталям и фактуре материала. После успешного ознакомления с референсами создаем Block mesh, используя удобный для тебя пакет трехмерного моделирования. Block mesh – самый первый и один из самых важных этапов, на котором художник с помощью примитивов и простейших операций Edit poly (редактирования полигонов) определяется с пропорциями модели. Имея в распоряжении такой файл, тебе будет удобнее начинать процесс построения высокополигональной модели. Этап, конечно, необязательный, но я настоятельно рекомендую не пропускать его, самому же впоследствии будет проще. После определения болванки мы разбиваем модель на несколько составных частей, то есть делаем что-то типа плана – последовательности предстоящей работы. Шаг этот очень полезен и позволяет избежать метаний в дальнейшем.



Несколько примеров рабочих файлов, где я занимаюсь кадрированием. Я не исхожу из определенного эскиза, я не являюсь специалистом в 2D-графике, и моделирование можно считать в полной мере частью творческой работы, а не только реализацией строгого замысла.
Точных эскизов я не люблю и не использую. Самостоятельно создавая модели для всех персонажей, я, чтобы сохранить удовольствие от работы, люблю оставлять себе пространство для маневра, возможность в процессе сделать какое-то открытие.



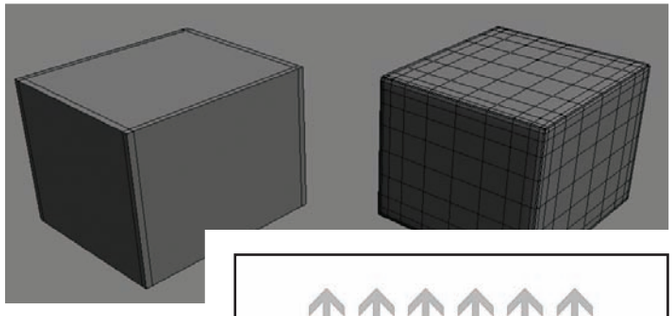
У крота, который уже один раз был задействован в игре, больше нет его улыбочки. Это начальник кротовьего вокзала, поезда на котором – огромные червяки, увозящие на своих спинах путешественников в бескрайние просторы великого земляного моря. Когда голова персонажа является частью модели тела, я заставляю рот двигаться при помощи элементов проволочного скелета. Более часто, например в случае гоблинов, каркас головы существует независимо от тела, это отдельный объект, который прикрепляется к скелету. Выражения лица в этом случае создаются на основе плавного перетекания (морфинга) из одного состояния в другое. Я считаю, что эта система делает персонажей более выразительными, когда они двигаются в реальном времени. Глаза, точно так же как и веки, прикреплены к проволочной части тела персонажа и могут вращаться относительно скелета.

Салатное чудище! Еще один удивительный персонаж будущей игры. Заметь, что все текстуры в игре – рисованные лично, никаких фототекстур и фотобанков. Любители Gears of War могут назвать это примитивизмом, но, приглядевшись, понимаешь, что по эмоциям и атмосфере эти слегка нелепые, но очень душевные картинки воспринимаются гораздо живее, нежели высокополигональные модели космических морпехов будущего.

Надеюсь, мой скромный опыт поможет кому-нибудь в создании собственных проектов. Когда я начинал с первыми «Гоблинами», мир был другим, вдвоем с другом можно было создать прекрасную игру, при этом деньги для нас не были основной целью, лично я ставил свободу творчества на первое место. Bon courage!

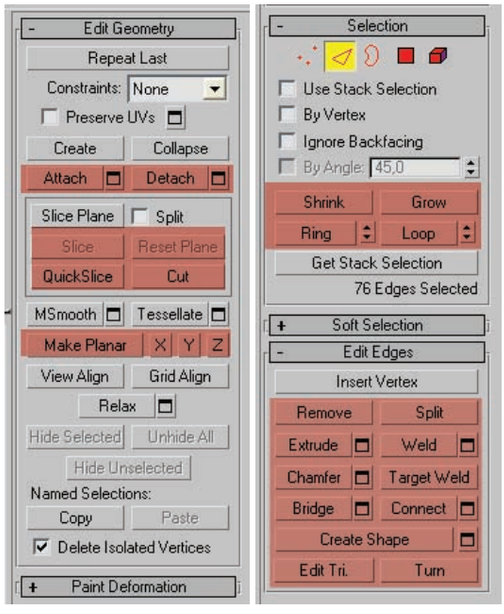
P.S. Мы от всей души желаем Пьеру удачи. Львиная часть работ по игре проделана, и «Гоблины» с крейсерской скоростью движутся к релизу. Следующая встреча с непоседливыми зелеными человечками нас ожидает уже в разделе «Рецензии».
Редакция журнала выражает благодарность коллективу Snowball и лично Александру Суслову и Владимиру Торцову за помощь в создании материала.

MILESTONE 3: HIGHPOLY-МОДЕЛЬ



Последовательность работы определена, можно приступать к созданию нашего sci-fi-устройства!

Обратите внимание, что создаваемая высокополигональная модель не должна содержать острых углов.



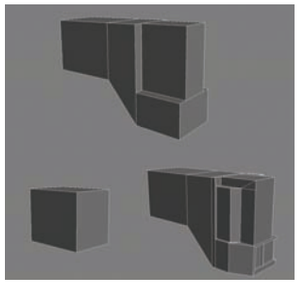
Группы операций, которые значительно облегчают моделинг и рекомендуются к изучению!

Завершив работу над составными частями, объединяем все в модель командой Attach. Высокополигональная модель готова! Мы подготовили тот образец, с которого будем снимать карту нормалей.

Здесь видно, в каком случае карта нормалей запечется с ошибками. Красным цветом помечена область, которая будет спроецирована некорректно. Следует избегать такого расположения геометрии к плоскости проецирования.

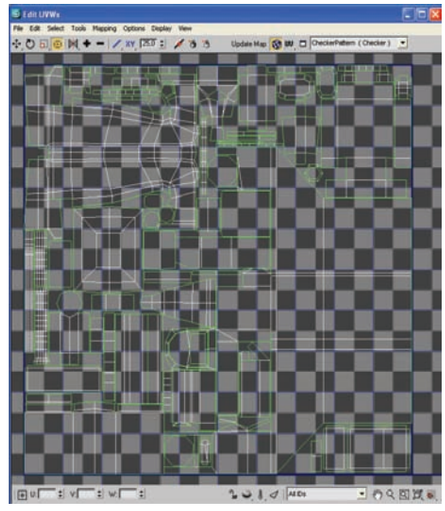
Начинаем прорабатывать каждую деталь отдельно, придерживаясь намеченной выше последовательности. При этом используем стандартные операции из набора Edit Poly, такие как extrude, slice plane, bridge.

MILESTONE 4: МОДЕЛЬ LOW POLY



Строя низкополигональную модель, следует контролировать полигонаж и соответствие высокополигональной модели. За исключением этих двух пунктов, низкополигональное моделирование ничем не отличается от высокополигонального. Финальная модель low poly должна быть проверена на наличие световых аномалий, которые могут возникнуть при наличии ошибок триангуляции (не пугайся, это всего лишь разбивка объекта на полигоны). Проблему следует решать путем назначения различных групп сглаживания на те полигоны, которые вызывают аномалии. Вообще, самое главное, что следует учитывать, – низкополигональная модель должна максимально повторять формы высокополигональной. Чем точнее это сходство, тем более качественный результат получится в итоге. Причем отразится это не только на карте нормалей, но и на Ambient Occlusion map (о ней чуть позже).

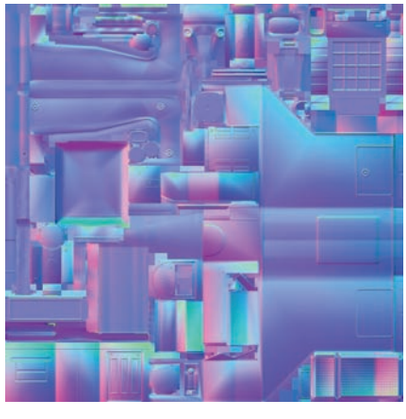
MILESTONE 5: РАЗВЕРТКА



За счет возможности отображения мелких деталей и фактуры материала грамотная развертка с рациональным использованием места увеличивает качество текстуры, делая модель более реалистичной. Внимание необходимо уделять и правильному расположению швов. По возможности их следует прятать от глаз игрока с наиболее часто просматриваемых мест на модели, располагая в самых неприметных областях. Меньшее количество швов сделает модель более качественной благодаря отсутствию стыков на диффузной карте.

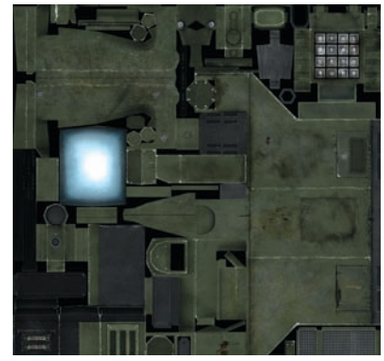
MILESTONE 6: ЗАПЕКАНИЕ КАРТ

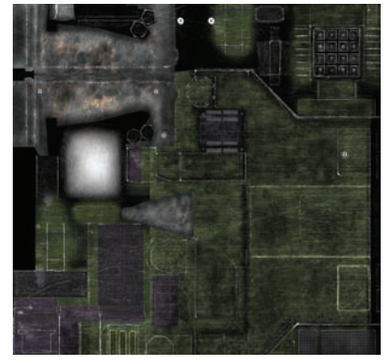
В нашем случае на данном этапе запекаются две карты: Normal map и Ambient occlusion map. Для этого загружаем модели low poly и high poly в один файл, выравниваем их относительно друг друга и применяем модификатор Projection. Тут начинается самое интересное.
Качество карт, запеченных с помощью модификатора Projection, напрямую зависит от качества настройки клетки (Cage). В ряде случаев бывает полезным разделить высокополигональную модель и запекать текстуры по частям, собирая финальную текстуру в Photoshop.
После настройки клетки следует убедиться в том, что развертка не содержит накладывающихся друг на друга кусков. При наличии таковых следует сместить дублирующиеся части. Подготовка закончена. После этого запускаем диалог Render to texture, выбираем нужное разрешение карты (в нашем случае это 2048x2048) и собственно запекаем нормал.
Генерация Ambient occlusion map проходит примерно по тому же принципу. Это очень важная карта, генерирующая глобальную освещенность объекта – падение теней от некоего огромного источника света (солнца) на нашу модель позволяет добиться ощущения настоящей реалистичности даже без текстур. Настроенную клетку мы можем не трогать. Нам следует только добавить источник света Sky light в рабочую область и активировать работу Light Tracer. Затем в диалоге Render to texture выбираем тип карты Light Map вместо Normal Map и нажимаем кнопочку Render. На этом этап запекания карт закончен.



MILESTONE 7: ТЕКСТУРИРОВАНИЕ

На этом шаге художником создается Diffuse map и Specular map. Опираясь на референсы, следует подобрать наиболее подходящий материал. Нам нужен металл, пластик и стекло. В этом может помочь как интернет, так и собственный фотоаппарат. Не обязательно искать крашеный металл с определенной фактурой, поскольку возможности Photoshop позволяют создавать уникальные материалы на основе нескольких.
Отыскав нужные материалы, подготавливаем основу. Затем используем заранее созданную Ambient occlusion map. Накладываем ее в режиме Multiple, за счет чего получаем более объемную и выразительную модель.
Разбив текстуру по цвету, избавляемся от монотонности. Прорабатываем мелкие детали, добавляем фактуру в режиме Overlay на нужные части текстуры. Рисуем потертости и царапины.

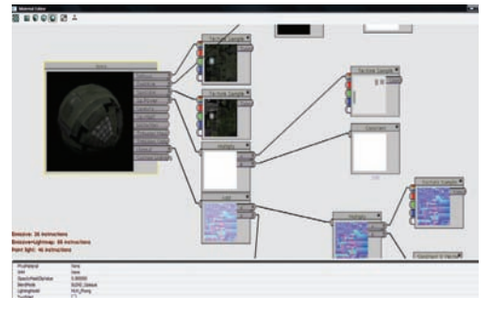




Когда диффузная карта завершена, приступаем к Specular map. Прежде чем создавать ее, следует проанализировать, как будет вести себя материал при попадании на него света. Только после этого можно добавить на текстуру дополнительную фактуру, потертости, царапины, грязь и цвет (для усиления эффекта и более интересного внешнего вида).

MILESTONE 8: UNREAL ENGINE 3

Ну и напоследок десерт! Для того чтобы открыть и посмотреть модель в UE3, нужно проделать с ней следующее:
Переместить ее в начало координат x=0 y=0 z=0, затем выделить ее и сохранить File/Export Selected. Выбери тип файла *.ASE
Сохраняем все текстуры в формате *.tga
Затем открываем Unreal Editor. Ищем Open Generic Browser, далее уже через браузер импортируем наши объекты: File/Import.

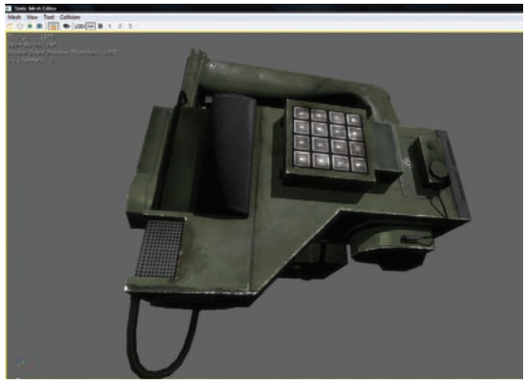


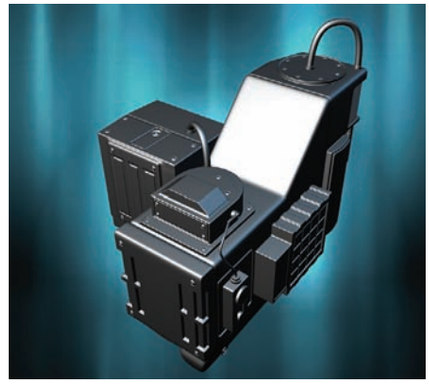
После того как текстуры и модель low poly импортированы, создаем материал. Для этого в рабочую область редактора материалов добавляем элементы типа Texture Sample. Каждому из этих элементов присваиваем свою текстуру. В нашем случае получится четыре элемента:

- Diffuse map
- Specular map
- Emissive map (карта свечения)
- Normal map

Итак, соединяем Texture Sample, который содержит Diffuse map, со слотом Diffuse и то же самое проделываем с остальными картами. Закрываем редактор материалов и сохраняем изменения. Собственно, материал готов!
Нам остается только применить материал к модели! Открываем Static Mesh Editor, находим пункт LOD Info/Elements/Material. Выделяем созданный материал в Generic Browser, возвращаемся к Static Mesh Editor и применяем его с помощью команды Use current Selection in the browser.

Теперь у нас готова модель, которую можно использовать в любой игре на движке UE3. Приятного тебе творчества!





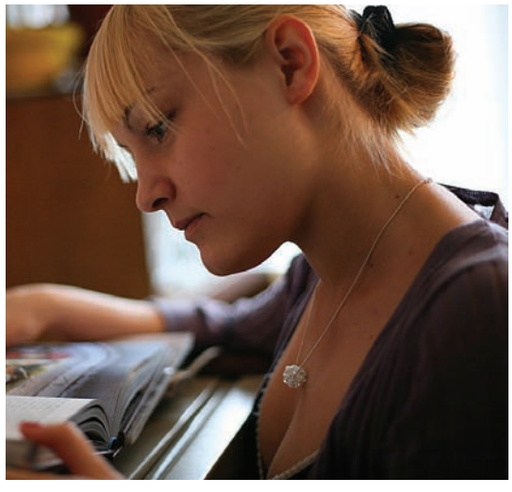
САМИ С УСАМИ:
УСТРАИВАЕМСЯ НА РАБОТУ В КРУПНУЮ ОТЕЧЕСТВЕННУЮ ИГРОВУЮ СТУДИЮ

Идея данного материала возникла спонтанно. В беседах с нашими читателями мы пришли к выводу, что много, по-настоящему много интересных и креативных молодых людей мечтают и желают попасть в индустрию разработки игр, но, к сожалению, боятся делать какие-либо шаги или просто-напросто не знают, с чего начать. Особенно если они живут не в Москве или Питере, а в другом городе и с будущим работодателем могут общаться лишь посредством e-mail или телефонного разговора. Как в таком случае заинтересовать его дать тебе шанс? Как попасть в настоящую игровую студию, если ты только что закончил школу или университет? Как, наконец, выбирать себе место под солнцем, а не надеяться на милость судьбы? Толковых уроков или статей по тому, как правильно подать себя работодателю в отечественной игровой индустрии, на данный момент практически нет – более 90 процентов всех так или иначе работающих в игропроме людей устраивались сами, сами набивали шишки и сами же делали работу над ошибками, так или иначе изобретая велосипед. Меж тем устройство на работу само по себе целая наука. В «Лоуполи» мы затронем эту, несомненно, крайне важную тему в рамках нескольких материалов.

В первую очередь очень важно узнать, что думают на этот счет в самих компаниях, которые нанимают сотрудников. Мы обратились в питерскую студию Saber Interactive, в данный момент вовсю работающую над очень перспективным неанонсированным next-gen-шутером. Saber для нас интересна сразу с двух сторон: во-первых, компания основана опытными американскими продюсерами и имеет большой опыт работы и сотрудничества с ведущими игровыми компаниями мира (Vivendi, NVIDIA), во-вторых, питерский офис студии – ее костяк – состоит преимущественно из наших соотечественников, и нанимают «сайберовцы» в первую очередь россиян. Студия развивается и постоянно ищет новых талантливых специалистов, а ведущие эксперты компании с удовольствием и подробно ответили на все наши вопросы.

МНЕНИЕ ПРОДЮСЕРА И МЕНЕДЖЕРА ПО ПЕРСОНАЛУ

Анна Налеушкина работает в игровой индустрии уже пятый год, продолжая развенчивать порядком мохнатый миф, что игропром не для красивых девушек. В Saber Interactive она на должности с непереводимым названием Associate Producer занимается подбором талантов для питерского офиса студии.



В любой более-менее крупной компании с будущим соискателем первым делом знакомятся менеджеры по персоналу или сотрудники, занимающиеся подбором и поиском кадров. Они, как правило, имеют огромный опыт работы с людьми, видели тысячу и одно резюме, а также знают наизусть все шаблоны и повадки соискателей и способны очень быстро и грамотно отделить зерна от плевел. В нашем случае очень важно знать, по каким параметрам все это происходит и как нужно подготовиться, чтобы произвести на таких людей положительное впечатление. Да так, чтобы потом тебе перезвонили и назначили встречу в офисе!

РС ИГРЫ: Расскажи, пожалуйста... Вот человек захотел устроиться к вам, составил обширное портфолио и резюме, а дальше что ему делать, чтобы попасть к вам в студию? Какие этапы пройти? Что если человек иногородний – в таком случае какие условия? Одним словом, как происходит наем сотрудников к вам в студию?

Анна: Для начала нужно понять, что разработка игр не сплошное веселье и, как в любой другой области, здесь есть рутина. Кроме таланта и способностей понадобится усидчивость. Не всегда 3D-моделлер создает в графическом редакторе авиатехнику будущего, приходится делать и мусорные баки. Если это не пугает, то можно начинать поиск работы.
Обширного портфолио и резюме не надо. Хватит одной-двух страниц текста и нескольких лучших работ. В резюме главное – указать ключевые моменты: контактные данные (телефон, город проживания), образование (особенно наличие образования художественного), опыт работы, графические редакторы, с которыми умеешь работать. Наши вакансии можно найти на сайтах, посвященных разработке игр и компьютерной графике (www.Dtf.ru, www.Gamedev.ru, www.Cgtalk.ru). Сама я регулярно просматриваю сайты, позволяющие поместить резюме и портфолио, в поисках подходящих кандидатов. Если не удалось найти подходящую вакансию у нас, можно просто отправить нам резюме. Возможно, вакансия появится позже.
С понравившимися кандидатами я связываюсь и назначаю им собеседование. В нашей компании процесс собеседования достаточно дружественный, и пока мы можем позволить себе опустить такой этап, как собеседование с менеджером по персоналу. С художниками беседует наш арт-директор и обязательно начальник того отдела, в котором, предполагается, будет работать кандидат, его будущий непосредственный руководитель. Уже к собеседованию нужно подготовить расширенное портфолио, особенно это актуально для аниматоров, портфолио которых содержит «тяжелые» видеофайлы. Можно захватить с собой работы на бумаге, если нет электронной копии.
По результатам собеседования берется тайм-аут на размышление обеими сторонами. Если есть какие-то ограничения по срокам, обязательно о них нужно предупредить. По прошествии срока, взятого на раздумье, можно не стесняться и напомнить о себе. Обычно о любом результате сообщают, но менеджеры по персоналу тоже люди, как бы ты в этом ни сомневался. Дальше происходит финальное собеседование по обсуждению условий работы. С иногородними процесс строится немного по-другому. Во-первых, в письме желательно указать, интересует постоянная работа в офисе или фриланс, есть ли возможность переехать. В рамках фриланса мы сотрудничаем с моделлерами персонажей, в остальных же случаях – работа у нас в офисе. Собеседование в офисе заменяется первичным телефонным, вероятность тестового задания повышается. Вызывали людей и на собеседование к нам в офис, для личного знакомства, с компенсацией дорожных расходов. В дальнейшем процесс практически такой же, но мы можем и помочь с переездом.

РС ИГРЫ: Какие самые важные критерии при отборе сотрудника?

Анна: Профессионализм и желание создавать интересные и качественные компьютерные игры.

РС ИГРЫ: Обширная и многогранная тема – студенты! Что скажешь о таких сотрудниках, которым надо два раза в год исчезать на сессии и бегать в течение всего времени сдавать лабораторные и контрольные? Работают ли у вас такие люди? Готовы вы их принять?

Анна: В игровой индустрии принято начинать работать достаточно рано, зачастую необходимый прикладной опыт удается получить, только работая. Поэтому мы готовы общаться со студентами, для них возможна работа на полставки. Конечно, на ключевые позиции человека, который может в разгар сдачи проекта уйти сдавать сессию, мы не возьмем. Но есть варианты, которые подойдут студентам.

РС ИГРЫ: Что можете сказать о легендарном славянском менталитете? Уже даже не смешно читать отзывы на форумах, где только у нас практически каждый второй парень, скачавший игру из торрента, может легко сказать, что «Gears of War отстой, и я бы сделал лучше, если бы: а) захотел; б) был бы крутой компьютер и в) дали миллион долларов». Приходят ли к вам такие люди? Как с этим боретесь?

Анна: Мне сложно судить об особенностях славянского менталитета, я участвую в собеседованиях только для питерского офиса студии, то есть, за исключением пары людей, переехавших в Россию из других стан, я общаюсь с соотечественниками. Люди, не совсем адекватно оценивающие свой профессиональный уровень, встречаются. Но они отсеиваются на стадии резюме и портфолио. И вряд ли мы такому человеку смогли бы сделать предложение о работе, которое бы его устроило. Поэтому мы и не делаем. Могу сказать про отличия резюме, поскольку получаю их и на вакансии американского офиса компании. Резюме иностранцев обычно написаны бо-

МНЕНИЕ ПРОДЮСЕРА И ВЕТЕРАНА АМЕРИКАНСКОЙ ИНДУСТРИИ

Андрей Ионес – соучредитель компании Saber Interactive и руководитель проектов. В индустрии он уже свыше 12 лет. В 2000 году, переехав в Нью-Йорк, Андрей с Мэттом Карчем и Антоном Крупкиным основали Saber, чтобы заниматься любимым делом – созданием качественных видеоигр. Изначально в американской студии работало всего три человека, но довольно быстро было открыто подразделение в Санкт-Петербурге. В данный момент в компании работает уже более 100 человек, нацеленных на создание продуктов мирового уровня.

РС ИГРЫ: Расскажи, пожалуйста, что для тебя является самым главным при найме нового сотрудника в твою студию? На что ты обращаешь внимание, что для тебя неприемлемо, а что крайне важно?

Андрей: Начнем с более простого – с того, что для меня неприемлемо. Я бы точно не стал брать человека неинициативного, не имеющего желания работать и развиваться, а также человека, который не имеет достаточной силы воли или, наверное, лучше сказать, дисциплинированности, чтобы добросовестно относиться к работе.
И, наоборот, приветствуются люди, у которых глаза горят, которым интересно, которые хотят трудиться и до-

биваться успехов. С таким сотрудником мы готовы заниматься, поднимать его профессиональный уровень, обучать. Крайне важен еще и так называемый социальный фактор, то есть должно быть внутреннее приятие человека, рядом с ним должно быть комфортно работать. Это что касается человеческих качеств. Но, безусловно, важную роль при наборе персонала играют образование, опыт работы, креативность, умение работать.

РС ИГРЫ: Идеальный сотрудник игровой студии, по твоему мнению (художник, имею в виду, но и человеческие качества тоже интересны).

Андрей: Идеальный сотрудник должен обладать как хорошими профессиональными данными, быть специалистом в своем деле, так и человеческими качествами, которые позволят ему стать частью коллектива, влиться в процесс работы полностью. Мы ценим открытых, приветливых людей, с которыми приятно находиться в офисе. Также важны гибкость и самодисциплина, готовность к обучению и творческий подход к работе (что особенно важно для художника).
А вот явным отрицательным фактором являются плохие рекомендации от знакомых или с предыдущей работы.

РС ИГРЫ: У вас деловые партнеры в США, ты общался с американскими и европейскими разработчиками, я знаю, что люди из Штатов работают у вас в студии. Насколько сильно по менталитету отличаемся мы, русские, от тех же американцев?

Андрей: Что касается различий в менталитете, они, несомненно, есть, например, в отношении к работе: у американцев оно более профессиональное, взрослое, более добросовестное (это выражается, к примеру, в том, что сотрудник вовремя приходит на работу, внимательно относится к своим обязанностям, более самостоятелен). К тому же получается так, что у американцев больше возможностей получить опыт в этой индустрии, так как львиная доля качественных игровых проектов делается на Западе.

лее четко, по делу и содержат необходимую информацию.

РС ИГРЫ: Ветеран игровой индустрии с десятилетним опытом работы (и багажом знаний и архаизмов), уже уставший от всего, и молодой парень с горящими глазами, но с месяцем опыта работы в 3ds max... Кого в первую очередь возьмете? Насколько важна для студии новая кровь и насколько – опытные ветераны?

Анна: Обычно такой выбор не стоит. Люди с подобным неравным опытом будут претендовать на разные позиции, студент – на стажировку, ветеран – уже на Senior или Lead (ведущие позиции). В разработке игр есть много разной работы, требующей различной квалификации. Энтузиазм, несомненно, важен. Если человеку неинтересно еще на этапе собеседования, то каким образом потом заинтересовать его работой?!
Неопытный человек может подойти, если в нем виден потенциал и большое желание. У нас был случай пару лет назад, когда Дима, арт-лид Saber, долго сомневался, звать ли на собеседование концептера всего с двумя работами в портфолио. И вот недавно этот концептер занял позицию ведущего концепт-художника. Правда, работы были очень крепкие, а желание работать – очень большое.

РС ИГРЫ: Идеальный сотрудник для приема на работу художником в Saber! Вот прямо такой вопрос.

Анна: У идеального сотрудника должно быть хорошее портфолио, опыт работы в области компьютерной графики, представление о последних тенденциях рынка видеоигр, любовь к своей профессии, способность работать самостоятельно и готовность сотрудничать с коллегами, искать компромисс. Он достаточно быстро усваивает новое, потому что ему интересна наша область и есть желание развиваться.

РС ИГРЫ: О'кей, Анна, с каким человеком ты не смогла бы работать в одной студии при всей его гениальности как художника?

Анна: С Леонардо да Винчи сложно бы было работать, пока не изобрели машину времени. Если серьезно, то вопрос это не простой. С очень талантливым человеком, если он относится к делу безответственно, работать не хотелось бы. Когда от гения не получаешь результат, то тяжело убедиться в его талантливости. В геймдеве есть сроки, и вариант «when it's done» применим к очень редким проектам. Поэтому оправдывать срыв сроков отсутствием музы здесь не получится.

МНЕНИЕ ВЕДУЩЕГО ХУДОЖНИКА

Дмитрий Холодов занимается компьютерной графикой свыше 15 лет, последние 11 из них – непосредственно в геймдеве. В Saber работает со дня ее основания, около семи лет. Принимал участие в игровых проектах Millennium Racer, Smash Cars, Will Rock, TimeShift. В данный момент занимает должность арт-директора неанонсированного next-gen-проекта.
Советы ведущего художника и арт-директора носят более практический характер. Если Анна определяет сотрудника на первых этапах собеседования и выявляет все его качества и подготовку, то Дмитрий как раз решает, насколько данный специалист может справиться с конкретными рабочими задачами в студии. Для соискателя очень важно быть подкованным как внешне, так и внутренне, то есть производить впечатление грамотного сотрудника (хорошо выглядеть, иметь правильно оформленное резюме и портфолио, гореть желанием делать игры и быть общительным и открытым) и – что не менее важно – собственно быть им (уметь и быть готовым работать прямо сейчас!).

РС ИГРЫ: Что самое главное, на твой взгляд, в игровом (именно игровом) художнике? Профессиональные и человеческие качества я имею в виду.

Дима: Конечно же, в первую очередь любовь к играм, а еще к фантастике, приключениям и фэнтези в литературе и кино. Умение нестандартно мыслить и в то же время трудолюбие или, по-другому, «плоская задница».

РС ИГРЫ: Насколько сильно отличается «гениальный» профессионал в портфолио и резюме от этого же сотрудника, но уже внутри

студии? Что нужно, чтобы не просто моделить красивые работы по выходным, а именно ежедневно работать в студии по 8–10 часов?

Дима: Начнем с того, что плохому специалисту довольно сложно собрать хорошее портфолио, если только он не возьмет чужие работы (зачастую бывает как раз наоборот – у хорошего мастера может быть довольно слабое портфолио, например, из-за занятости). А это значит, что хорошее портфолио – некий залог мастерства, а вот дальше начинают играть роль личные качества – кто-то работает хорошо, но очень медленно, кто-то не уживается в коллективе или не желает делать ничего, кроме определенного узкого круга задач. Когда человек творит для себя, он делает что-то под вдохновение и то, что получается. А в студии приходится делать то, что нужно, и здесь сильно помогает дисциплинированность, умение работать в команде, а также готовность обучаться.

РС ИГРЫ: Сколько человеку нужно проработать в студии, чтобы ты понял, из какого он теста слеплен?

Дима: Чтобы оценить человека как специалиста, трех месяцев более чем достаточно. Зачастую все становится ясно уже после первых двух-трех недель работы.

РС ИГРЫ: Опиши, пожалуйста, такого идеального сотрудника (художника), с кем тебе было бы работать просто загляденье.

Дима: Думаю, набор качеств идеального сотрудника довольно стандартный: креативный, инициативный, обучаемый, работоспособный, дисциплинированный, умеющий работать в команде.
В то же время любой компании нужны как ветераны – носители опыта, залог продвижения технологий и процессов, так и молодежь с горящими глазами – это будущее студии, основа ее роста. Другое дело, если речь идет о том, чтобы переучить, например, старого художника-иллюстратора в гейм-концепторы или текстураторы. Это, конечно, задача не из легких. Но у нас есть и такие примеры. Старейший во всех смыслах этого слова художник нашей студии Виталий Аникин – представитель старой школы иллюстраторов. Но тем не менее он прекрасно справляется с созданием концептов для игр.

РС ИГРЫ: С каким человеком ты не мог бы работать в одной студии при всей его гениальности как художника?

Дима: Считаю невозможным работать с человеком необязательным, который формально относится к своим обязанностям. Нельзя делать игры, если не болеешь этим.

РС ИГРЫ: Что посоветуешь начинающим художникам, которые хотят попасть в крупную игровую студию? Чему им нужно научиться в первую очередь?

Дима: Нужно много работать и быстро обучаться. Очень поможет активное участие в жизни тематических интернет-сообществ типа Render.ru или CGTalk.ru и таких конкурсах, как Dominance War. Ну и, конечно, еще никому не помешало грамотно составленное резюме и хорошее, вовремя обновляемое портфолио.

ВДОХНОВЕНИЕ

Ничто так не способствует развитию и стимулированию работоспособности, как работы других художников. Чуть ниже мы отобрали трехмерные работы, которые стали настоящим открытием на форумах компьютерной графики по всему миру.

Brute Chieftain (вселенная HALO)
Автор: Red Republik. Ensemble Studios ©

P.S. Спасибо огромное Saber Interactive за помощь в подготовке материала.

EDITORIAL

Не понимаю я всего этого ажиотажа вокруг World of Warcraft. Начинал играть в «ММО от Blizzard»™ дважды (оба раза затащили приятели) и даже прокачал персонажа до 60-го уровня, однако желания продлить подписку еще на месяц не возникло. Конечно, слагаемые успеха игры-миллионницы для меня очевидны, однако упорно отказываются складываться в единую картину. Намешав в кучу всего и сразу, Blizzard привлекла огромную аудиторию, но не все же любят винегрет! Однако WoW в любом случае достойна всяческих похвал, ведь именно эта игра привела в онлайн-миры людей, до того об ММО и не слыхавших!

Денис Кублицкий

БЕТА-ТЕСТ

«Аллоды Онлайн» – MMORPG для русских.

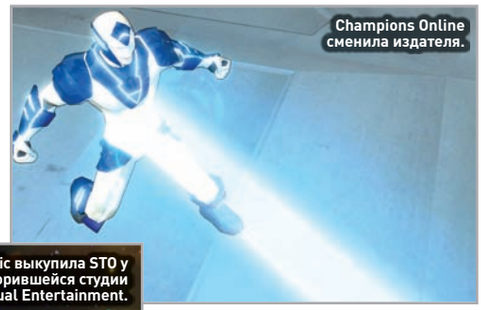
АЛЛОДЫ ОНЛАЙН

Вот-вот начнется закрытый бета-тест российской многопользовательской RPG «Аллоды Онлайн». Nival Online выносит на суд публики последнюю «альфу», которая в ходе тестирования путем обновлений плавно перерастет в бета-версию игры. Всем желающим увидеть «Аллоды Онлайн» уже сейчас нужно зарегистрироваться на форуме «Нивала» и заполнить анкету (forum.nivalonline.com/anketa.php).

От тестеров требуется только желание (ограничений по возрасту и месту проживания нет) и смешная конфигурация компьютера: процессор Intel Pentium III, 512 Мб оперативной памяти, видеокарта GeForce FX 5200, скорость интернет-соединения 56 Кб/сек. Ниваловцы уверяют, что это фактически финальные системные требования «Аллодов Онлайн» и игра будет работать даже на крошках-нетбуках.

ATARI КУПИЛА СОЗДАТЕЛЕЙ CITY OF HEROES

Cryptic выкупила STO у разорившейся студии Perpetual Entertainment.


Champions Online сменила издателя.

Cryptic выкупила STO у разорившейся студии Perpetual Entertainment.

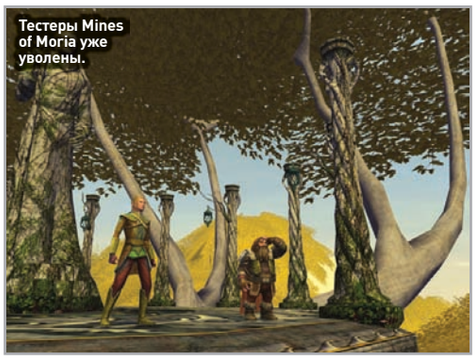
В прошлом году новое руководство практически разорившегося издательства Atari заявило, что компания прекращает создавать однопользовательские игры и отныне ориентируется на онлайновый рынок.

И вот первое подтверждение серьезности намерений – калифорнийская Cryptic Studios больше не является независимым разработчиком. Atari приобрела студию, сотворившую онлайновые комикс-ролевки City of Heroes и City of Villains, за 26.7 миллиона долларов. Все 150 сотрудников Cryptic сохранили работу. Оно и понятно – студия трудится сразу над тремя MMORPG: Champions Online, Star Trek Online и неанонсированным проектом.

Если помнишь, ММО-комикс Champions Online родился на пепелище Marvel Universe Online, игры, которую корпорация Microsoft отказалась издавать по непонятным причинам. Прошлым летом у «Чемпионов» появился издатель – Take-Two Interactive. Однако сейчас боссы Atari провели переговоры, заплатили денег, и Take-Two отказалась от намерения выпускать Champions Online. Это решение, думаем, не сильно повлияет на дату релиза «Чемпионов». Премьера MMORPG должна состояться во втором квартале этого года.

Что касается Star Trek Online, то игра выйдет только в 2010 году. Если Champions Online и STO окажутся успешными и прибыльными, новый владелец студии готов дважды выплатить премии сотрудникам и акционерам Cryptic – причем почти 50 миллионов долларов. Остается только надеяться, что в Atari не разразится очередной кризис.

TURBINE РАБОТАЕТ НАД НОВОЙ MMORPG


Тестеры Mines of Moria уже уволены.

В отличие от LotRO новый проект Turbine будет бесплатным.

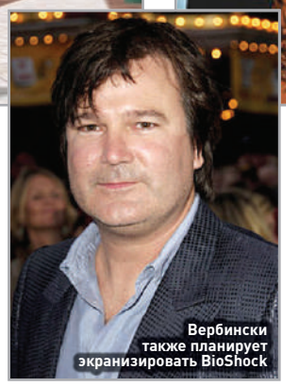
Игровая индустрия переживает нелегкие времена: массовые сокращения и закрытия целых студий стали привычным явлением. Кризис отчасти коснулся и разработчика онлайновой ролевки The Lord of the Rings Online – компании Turbine. Без работы остались несколько десятков сотрудников, в основном тестировщики. Руководство Turbine уверяет, что поводов для беспокойства нет. Студия недавно выпустила The Mines of Moria – дополнение к LotRO и больше не нуждается в крупной команде тестеров. «Компания еще подрастет в 2009-м, – заявил один из боссов Turbine. – Собственно говоря, у нас даже сейчас есть вакансии».

Кстати о вакансиях. Недавно на официальном сайте Turbine появилось сообщение о том, что компании срочно требуется специалист по микроплатежам и электронной коммерции. Геймеры всполошились: неужели вход в виртуальное Средиземье станет бесплатным, а доход будет приносить продажа внутриигровых предметов? Ничего подобного! Как сообщил один из сотрудников Turbine, студия работает над неанонсированной MMORPG и спец по микроплатежам нужен как раз для нее.

ПО МОТИВАМ SECOND LIFE СНИМУТ КИНО

«Вторая жизнь» иногда становится «первой».

Так Рик выглядит в виртуальной реальности.


Вербински также планирует экранизировать BioShock

В августе 2007 года в газете Wall Street Journal была опубликована статья под заголовком «Изменяет ли этот человек своей жене?». В ней рассказывалось о 53-летнем жителе Феникса Рике Хугстрате (Ric Hoogestraat), который завел интрижку... в онлайновой игре Second Life. Вместо того чтобы смотреть телик вместе со своей 58-летней супругой Сью, удалой байкер вовсю чатился с 38-летней канадкой Джанет Спилмен (Janet Spielman). Виртуальная парочка прикупила себе недвижимость, завела двух собак и могла часами шляться по игровым магазинам. В итоге Рик предложил Дженет стать его киберженой, и дама сказала «да». Когда миссис Хугстрат узнала об этом, она вознегодовала и даже вступила в интернет-сообщество женщин, чьи мужья страдают от игровой зависимости. Статья заканчивалась так: Сью сидит у телевизора и смотрит собачью викторину, Рик играет в Second Life, позабыв про обед.

Недавно права на экранизацию статьи в Wall Street Journal были куплены режиссером «Пиратов Карибского моря» Гором Вербински (Gore Verbinski). Уже пишется сценарий фильма. Что примечательно, Рик Хугстрат ничего об этом не знал, пока его не разыскали журналисты. Выяснилось, что американец развелся с супругой и женился на канадке Дженет. Они вместе живут в Фениксе и всем довольны. Вот так виртуальный роман вылился в реальный брак. По мотивам этой примечательной истории канадское телевидение сейчас снимает документальный фильм.

WORLD OF WARCRAFT НАСЕЛЕННЕЕ КУБЫ

В день выхода Wrath of the Lich King фэны осаждали магазины.

Скоро в WoW будут играть 12 миллионов.

Несколько свежих новостей из мира World of Warcraft.

За первый месяц со дня своей премьеры дополнение Wrath of the Lich King разошлось по свету тиражом 4 миллиона экземпляров. Это на полмиллиона лучше аналогичного показателя The Burning Crusade, первого addon к WoW. Счетоводы Blizzard Entertainment уверяют, что в рождественский сезон 2008 года игру и дополнения покупали усерднее, чем в 2007-м. Неудивительно, что спустя всего два месяца после объявления о взятии планки в 11 миллионов подписчиков компания сообщила о новом рубеже – 11.5 миллиона активных пользователей. Это, между прочим, больше населения Кубы или Зимбабве.

Интерес к Wrath of the Lich King настолько велик, что в Поднебесной, где addon еще не вышел, местные умельцы кое-как перевели дополнение на китайский язык и сделали возможным играть на западных серверах. The9, местный оператор WoW, ведет расследование и удаляет из интернета многочисленные ссылки на модифицированный клиент. Похоже, когда дополнение появится в Китае официально, популяция игры быстро достигнет 12 миллионов.

У разработчиков EVE Online проблемы!

Если кто не в курсе, в Исландии жуткий финансовый кризис. Правительство национализирует крупнейшие банки. Целая страна на грани банкротства. Чтобы хоть как-то сдержать отток капитала, власти ввели строгие ограничения на операции с иностранной валютой.

К чему мы все это рассказываем? Исландская студия CCP Games, разработавшая ММО-космосим EVE Online, может покинуть родную страну. «Чтобы делать новые игры, нам необходимы иностранные инвестиции, – говорит руководство CCP. – Сейчас мы ведем переговоры с властями. Если нам не пойдут навстречу, придется переезжать, хотя нам не хочется!»

WAR только началась!

Warhammer Online: Age of Reckoning еще и полгода не исполнилось, а в интернете уже начались пересуды о грядущем дополнении. Однако глава Mythic Entertainment Марк Джейкобс (Mark Jacobs) поспешил развеять слухи. Он заявил, что студия не начнет работу над добавкой, пока как следует не отладит WAR. «Addon может еще немного подождать, а вот сама игра – нет, – отрезал Джейкобс. – Нам еще столько всего нужно сделать в WAR. Разумеется, будет и дополнение, только позже. Мы уже начали его обсуждение, есть несколько действительно интересных идей». Что ж, мы готовы подождать.

СПАСИ И ЗАЩИТИ

Популярность флешек, посвященных защите всего от всего, достигла невероятных высот. Интернет буквально наводнен играми на модную нынче тему обороны, не отстают от флеш-разработчиков и создатели казуальных продуктов. Defense Grid: The Awakening – лучшее тому подтверждение. Сегодня мы познакомимся с лучшими образчиками «защитного» жанра.

Приготовься к обороне! Все для фронта, все для победы!

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

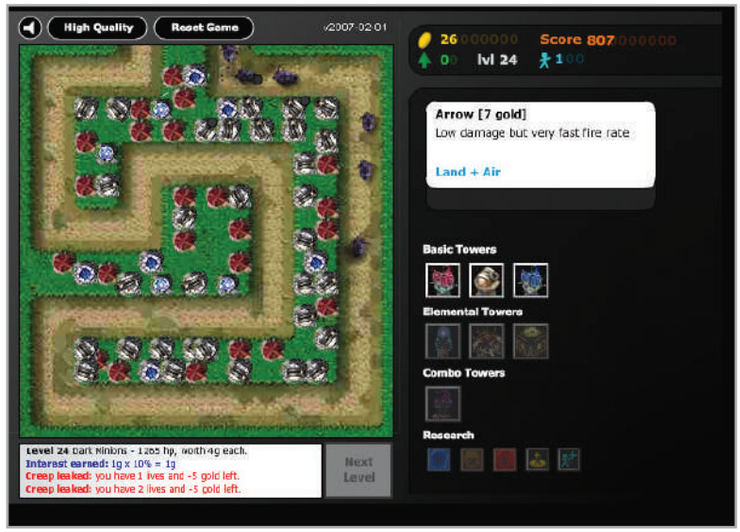
FLASH ELEMENT TD

WWW.NOVELCONCEPTS.CO.UK/FLASHELEMENTTD

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР	803 KB
ОЦЕНКА	5

Flash Element TD – первая флеш-защитница, получившая большую известность. Ее создатель Дэвид Скотт (David Scott) не скрывает, что источником вдохновения послужила карта Element TD для Warcraft 3. В ней разные монстры топали по определенному заранее маршруту, а игроки отчаянно отбивали атаку за атакой.

По словам Скотта, он даже не собирался доделывать свою игру. Но увлекся, закончил работу и выпустил Flash Element TD на просторы Сети в январе 2007 года. Успех пришел быстро и оказался колоссальным. Игра была понятна и интересна каждому: строишь оборонительные башни (сначала доступны всего три вида), улучшаешь их, проводишь исследования, чтобы возводить более мощные сооружения. Монстры атакуют волнами, и если ты потеряешь отпущенные 20 жизней, пиши game over. К 40-му уровню вся карта забита башнями (большинство из них уже усовершенствованы и наносят сильный урон), а враг все прет и прет... За Спарту!



На первый взгляд примитивно. Но оторваться невозможно.

FLASH ELEMENT TD 2

WWW.CASUALCOLLECTIVE.COM/GAMES/FLASH_ELEMENT_TD_2

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР	793 KB
ОЦЕНКА	5

Flash Element TD 2 – продолжение одной из самых успешных флеш-игр 2007 года. Игра выдержана в духе предшественницы: при помощи оборонительных башен нужно защитить небольшой кусок земли от монстров. Самые дешевые башни хоть и отличаются приличной скоростью стрельбы, но наносят маленький урон. Башня-снайперка лупит сильно, но медленно да и стоит прилично. Пулеметы нужно ставить на поворотах дороги, чтобы радиус обстрела был хороший. Фишка игры в том, что монстры воруют элементы, позволяющие строить башни определенного типа. Этого допустить никак нельзя, ведь утрата всех элементов приводит к поражению. Между атаками башни можно продавать (причем за те же суммы, что ты потратил на покупку), что позволяет изменять стратегию ведения боя. Ну и еще один положительный момент – нечисть в Flash Element TD 2 забавно озвучена, отчего к игре сразу чувствуешь симпатию. Жаль, уровней мало. Впрочем, одолеть игру с первой попытки вряд ли получится.

Flash Element TD 2 лучше первой части по всем статьям.

DESKTOP TOWER DEFENSE 1.5

WWW.HANDDRAWNGAMES.COM/DESKTOPTD/GAME.ASP

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР	893 KB
ОЦЕНКА	5

К сожалению, большинство башенно-оборонительных игр не оригинальны и сделаны без фантазии. Однако Desktop Tower Defense 1.5 – счастливое исключение. Ребята из студии HandDrawnGames проявили выдумку, и в их игре боевые действия как будто ведутся прямо на твоем столе. Ты рисуешь карандашиком башни, монстры же пытаются пересечь столешницу. Основные принципы соблюдены: башен несколько типов, каждый со своими плюсами и минусами. Вражеские отряды атакуют один за другим. За убитых чертяк дают деньги, которые ты тратишь на постройку новых башен и улучшение имеющихся.

Отличительная особенность Desktop Tower Defense – у монстров нет четкого маршрута. Расставляя башни, ты сам определяешь, по какому пути пойдет враг. Нечисть пытается выйти из зоны поражения, поэтому важно создавать «коридорчики» и гнать противника по ним. Свобода действий и многообразие тактик впечатляют и увлекают, так что 49 уровней проходятся на одном дыхании.

Игра берет художественной выдумкой.

ETERNAL RED

ARMORGAMES.COM/PLAY/2818/ETERNAL-RED

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР	1433 KB
ОЦЕНКА	4

Несколько месяцев назад мы рассказывали об игре Witch Hunt, где ты выступаешь за гадкую ведьму, которую решили спалить селяне. Однако в арсенале колдуньи нашлось немало жутких заклинаний, и деревенским жителям нелегко добраться до хижины злодейки. Например, можно поставить на пути крестьян дерево, хватающее храбрецов и пожирающее их. А можно превратить человека в жабу и кликать по ней, пока не лопнет. Или натравить на процессию полчище насекомых-кровососов.

Eternal Red – похожая игра. В ней смешаны элементы шутера и «башенной» стратегии. Твой герой охраняет дверь, в которую очень хотят проникнуть толпы монстров. На пути чудищ можно разлить кислоту, разбросать шипы, расставить турели. Ну и, конечно, нужно самому хорошенько вооружиться. Пистолет, дробовик, автомат – что желаешь? Линию обороны можно и нужно усиливать. Поначалу монстры дохнут быстро, но позже появятся особо живучие твари и – о, ужас! – боссы. Стреляй!

Eternal Red – игра мрачная и кровавая.

VIKING DEFENSE

WWW.MINICLIP.COM/GAMES/VIKING-DEFENSE/EN

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР	1198 KB
ОЦЕНКА	4

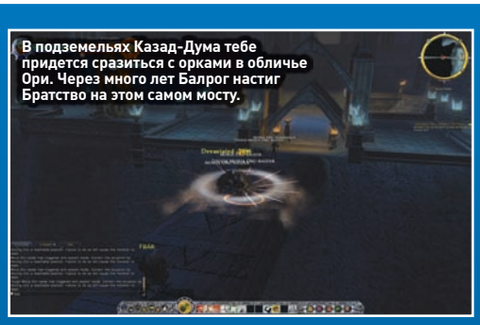
Viking Defense увидела свет буквально на днях и показала, что «башенным» играм есть куда эволюционировать. Как ясно из названия, на этот раз мы сражаемся с викингами. Есть деревушка, жителей которой нужно защитить от набегов «рогачей». Если упустишь десять кораблей викингов и все десять селян погибнут – начинай игру сначала.

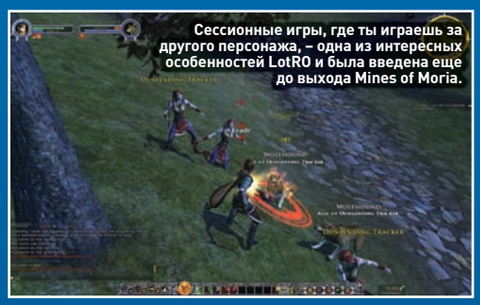
Поначалу Viking Defense кажется заурядной флеш-поделкой: мы в очередной раз строим башни, топим сотни вражьих кораблей и летательных аппаратов. К тому же игра сера как мышь, и разные враги почти неотличимы на вид. Однако в игре есть приятные нововведения. Прежде всего, новые типы башен открываются, только если выполнить специальное задание: скажем, уничтожить десять кораблей определенного вида или одним заклинанием прикончить сразу четыре драккара. Что, я забыл рассказать про магию? Да, в игре можно строить храмы скандинавских богов и получать в награду разрушительные заклинания: всякие торнадо и бомбы.

В Viking Defense нужно защитить четыре деревни.

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

Чтобы выучить танец, требовалось повторять движения за NPC.


В подземельях Казад-Дума тебе придется сразиться с орками в обличье Ори. Через много лет Балрог настиг Братство на этом самом мосту.

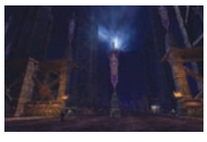

Сессионные игры, где ты играешь за другого персонажа, – одна из интересных особенностей LotRO и была введена еще до выхода Mines of Moria.

LORD OF THE RINGS ONLINE: MINES OF MORIA

ПОДАРКИ И РАСХОДЫ

Через полтора месяца после выхода Mines of Moria большая часть персонажей уже получила максимальный уровень. Прокачался до 60-го и мой взломщик. Но о завершении игры и речи не идет: несделанных заданий (а интересные почти все!) осталось столько, что можно было бы заново прокачаться с 50-го уровня. Не говоря уж о новых инстансах, в которых я почти не был. И легендарные таланты не изучены – теперь их заработать еще сложнее, чем в «Тенях Ангмара».

СТАТУС
BURGLAR DRAELEN, 60-Й УРОВЕНЬ



ДИСЛОКАЦИЯ
SNOWBOURN, THE 21ST HALL

ФИНАНСОВЫЙ ВОПРОС

Деньги в LotRO никогда не были таким уж важным ресурсом: чтобы получить хорошую экипировку, вовсе не обязательно копить миллионы, а на все остальное золотишка хватало и так (разве что покупка лошадки на 35-м уровне может влететь в копеечку). Однако gold sink, он же «слив бабла», о котором писал коллега Торик в дневнике WoW в прошлом номере, присутствует и здесь. До Mines of Moria больше всего времени (как известно, время = деньги, а в MMO эта истина вообще неоспорима) тратилось на поднятие репутации с фракциями Эриадора. Впрочем, по сравнению с WoW «заработок» репутации здесь сущий пустяк, а если у тебя достаточно денег, можно купить на аукционе специальные бартерные вещицы и сдать их (ага, как бутылки) в обмен на репутацию. Несмотря на все это, награды за максимальный статус с той или иной фракцией были не такими уж значимыми. Крайне полезной оказалась лишь возможность мгновенных путешествий из одной точки мира в другую, все остальное – так, для души. Отдельный интерес представляли лошади: во-первых, монстрам сложнее выбить тебя из седла «фракционного» скакуна, во-вторых, от общедоступных лошадок они отличаются окрасом. Но стоимость лошадки не шла ни в какое сравнение с ресурсами, затрачиваемыми на прокачку репутации.

В Mines of Moria разработчики развили идею с «транспортными средствами». Видишь ли, лошади и пони не могут карабкаться по разбитым каменным дорогам Мории, и если ты желаешь прокатиться по царству гномов, придется оседлать ездового барана. Купить животное можно только при высокой репутации с морийскими шахтерами (а при максимальной репутации можно оседлать более быстрого барана), поэтому первое время топать по подземельям придется на своих двоих. К счастью, «репу» дают не только за выполнение квестов и деяний, но и за убийство некоторых монстров, а также за поиск утерянных гномьих артефактов. Но не бараном единым… У фракции морийских стражей можно приобрести книгу, которая позволит твоему персонажу изучить один из легендарных талантов (а в Mines of Moria у каждого класса их появилось три). Второй легендарный талант ты получишь за выполнение цепочки классовых заданий, третий – за прохождение первых шести книг второго тома. Каждая книга состоит из нескольких длиннющих квестов, в ходе выполнения которых тебе придется исколесить всю Морию. Прокачка репутации, покупка ездового барана, книги да и просто ежедневные расходы на ремонт экипировки – тот самый gold sink, просто не такой явный, как 18 тысяч голда единоразово за пассажирского мамонта в WoW.

НАДО ВООРУЖИТЬСЯ…

Отдельная статья расходов – легендарные предметы. С оружием Третьей эпохи все понятно – стоит дешево, падает часто, и вообще проблем с ним не возникает. Перебрать десяток вещей, чтобы найти предмет с подходящими свойствами (legacies)? Запросто! Времени может занять немало, но по стоимости вполне терпимо. Другое дело – предметы Второй эпохи. Свойства у них те же самые, но их проще прокачать до более высоких уровней. Своей ценностью эти вещи обязаны в большей степени тому, что их очень мало. Отсюда и цены – средняя стоимость легендарной экипировки на аукционе составляет от 5 до 20 золотых, хотя некоторые лоты выставляются и за 30,

Нетрудно догадаться, какие слова вырезаны на надгробной плите: «Балин, сын Фундина. Владыка Мории».

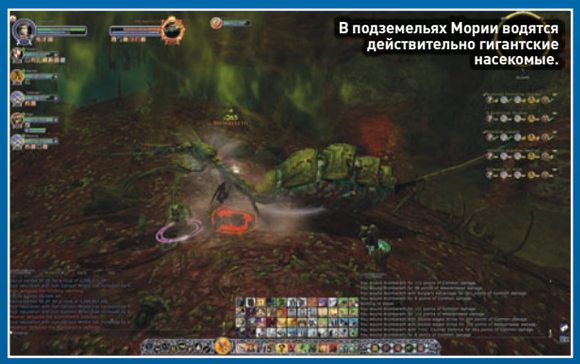
и за 60 голда. Неизвестно, покупает ли их кто, поскольку в LotRO подобные суммы действительно космические: за средний квест ты получишь 50 серебряных монет, а каждый золотой – это тысяча сребреников. С другой стороны, на продаже предметов Второй эпохи можно озолотиться, ведь падают они со всех монстров (но с очень маленькой вероятностью). Все зависит от везения, корейского рандома или генератора псевдослучайных чисел – кому какая формулировка больше по душе. Я почти уверен в существовании Буратин, у которых в кармане лежит несколько сотен золотых, но это исключение, а не правило.

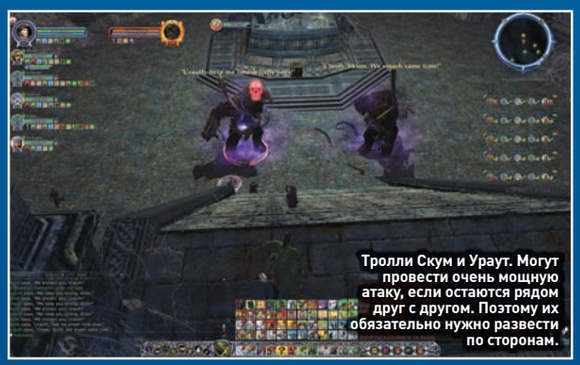
...И ПРИОДЕТЬСЯ

Заканчивая предметно-денежную тему, расскажем о новых наборах брони. У каждого класса их несколько (некоторые «сеты» состоят из шести предметов, другие – из трех), и добываются они, естественно, в самых опасных подземельях Мории. В эти инстансы стоит идти только полной группой с тщательно подобранным составом. А чтобы обзавестись самой ценной экипировкой, необходимой для сражения со Стражем озера (The Watcher), необходимо пройти локацию в сложном режиме. Условия для всех инстансов различны: где-то нужно уложиться за определенное время, где-то – не убивать миньонов главного босса или других определенных монстров. Игроки быстро нашли нечестные способы облегчить тяжелый режим, но в последних «заплатках» практически все лазейки прикрыли. Оно, конечно, правильно, но когда ты вынужден проходить каждый инстанс по 5–10 раз в надежде обзавестись заветной вещью (а за проход можно получить только одну на всю группу), ассоциации с фермерскими хозяйствами возникают очень быстро. И хотя LotRO в этом плане ой как далеко до World of Warcraft, подобные тенденции настораживают. Еще одна игра, превращающаяся в работу? Будем надеяться, что нет: пока занятий во «Властелине колец» достаточно и без унылого фарма. **PG**

Мы, хоббиты, народ мирный. Выпить кружку сидра в знойный полдень – святое.

Желающих выиграть фестивальную лошадку было хоть отбавляй.


В подземельях Мории водятся действительно гигантские насекомые.


Тролли Скум и Ураут. Могут провести очень мощную атаку, если остаются рядом друг с другом. Поэтому их обязательно нужно развести по сторонам.

ЗИМНИЙ ФЕСТИВАЛЬ

В конце года (в нашем, земном декабре) в Средиземье прошел фестиваль Йуль (Yule) – праздник зимнего солнцеворота. Придумал его не Толкиен, скандинавские и германские народы справляли Йуль 21–22 декабря с незапамятных времен. Изначально языческий праздник продолжал отмечаться и после распространения христианства, но сейчас оказался почти забытым. Некоторые традиции Йуля перекочевали в Рождество (например, украшение дома ветвями растений).

Жители LotRO получили возможность выучить новые танцы, заиметь различные подарки за квесты (мне достались уголек и картошка, после чего желание делать эти задания отпало), вступить в ширскую лигу «алкоголиков-тунеядцев» и выиграть лошадку или пони с новогодней попоной. Чтобы получить возможность приобрести скакуна, нужно было победить в гонке, которые проводились каждые 10 минут. Впрочем, особо хитрые товарищи пришли в пять утра, когда все остальные спали, и заработали лошадку без особых проблем.

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

«ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ ОНЛАЙН»:

ИНТЕРВЬЮ С ИСПОЛНИТЕЛЬНЫМ ПРОДЮСЕРОМ ДЖЕФФРИ СТИФЕЛОМ

Пообщаться с Джеффри Стифелом (Jeffrey Steefel) мы собирались еще на «ИгроМире», однако главный по LotRO не смог приехать на выставку и вопросы пришлось отправить по электронной почте. Хотя общение получилось не таким живым, интересностей здесь хватает.

PC ИГРЫ: Добрый день! Первый вопрос очевиден. Довольны ли вы запуском «Властелина колец Онлайн» в России?
Здорово, когда игроки из другой части света присоединяются к растущему сообществу LotRO. Мы очень рады, что русские геймеры ценят вселенную Толкиена, над воплощением которой мы упорно трудились в течение стольких лет.

PC ИГРЫ: Что вы думаете о русских игроках? Отличаются ли они от европейцев и американцев? Чем?
Насколько мы можем судить, MMO-игроки из большинства стран во многом похожи. Мы рассматриваем мировое сообщество LotRO в целом и пытаемся в равной степени думать обо всех наших игроках – надеюсь, каждый из них находит в LotRO что-то свое.

PC ИГРЫ: Turbine – один из немногих разработчиков MMO, которые действительно прислушиваются к своим подписчикам. Но большинство русских игроков не говорят по-английски и не могут участвовать в чатах с разработчиками. Вы думали о том, как узнать мнение русского сообщества?
Именно поэтому мы тесно сотрудничаем с нашими партнерами: чтобы быть уверенными в том, что игроки в каждой части света получают поддержку на родном языке. У ITT есть возможность узнать мнение русских подписчиков и сообщить его нам. Так голоса русских, несомненно, участвуют в обсуждении того, в каком направлении Turbine стоит развивать игру.

PC ИГРЫ: Должно быть, даже при поддержке сообщества нелегко создать первоклассную MMO. Как вы добились того, что путешествие в Средиземье стало интересным тысячам игроков?
Для этого понадобилось 14 лет опыта и четыре различных MMO, долгие годы разработки и глубокое понимание вселенной Толкиена, в чем нам здорово помогла компания Tolkien Enterprises, с которой у нас прекрасные отношения. В первую очередь наши разработчики думают о том, как сделать отличную MMO и как убедительно реализовать вселенную.

PC ИГРЫ: Вы сами большой поклонник творчества Профессора. Помогает ли это в разработке игры? А если бы вы делали просто очередную фэнтезийную MMO?
Если бы это была очередная фэнтазийная MMO, было бы совсем не так интересно и разработчикам, и игрокам. У нас же совсем другой случай: Толкиен создал самую богатую, обширную и проработанную вселенную из всех, на использование которых мы могли бы надеяться. «Властелин колец» – фэнтезийная вселенная с большой буквы.

PC ИГРЫ: Исследование мира и выполнение заданий – важные особенности LotRO. До выхода Mines of Moria большая часть контента была доступна соло-игрокам. В дополнении все так же?
Несомненно. С самого запуска игры мы работали над тем, чтобы сделать ее более дружелюбной к соло-игрокам, даже переделывали впоследствии часть контента. В Эвендиме и Форохеле мы добавили множество квестов для соло-игроков. Также мы сделали задания для групп из двух или трех персонажей. Во многом благодаря этому Эрегион, Мория и Лориэн получились такими, какие они есть.

PC ИГРЫ: Изначально в игре не было рейдовых подземелий. Вы добавили их по просьбе сообщества или они были в планах изначально?
Мы знаем, что некоторым MMO-игрокам важны рейды, поэтому они всегда были в планах. Первая рейдовая зона появилась в игре спустя шесть недель после запуска в США. Потом мы ввели другие рейды и будем добавлять но-

«Земляничные поляны» Эрегиона.

Вход в рейдовое подземелье, где игроков ждет встреча со Стражем озера (Watcher).

вые, не забывая о поединках, рассчитанных на меньшее количество игроков, – как оказалось, они тоже многим нравятся.

PC ИГРЫ: Какую роль, по вашему мнению, будут играть новые классы, появившиеся в дополнении?
Новые классы дают игрокам большую свободу выбора в плане геймплея. Также они дают больше вариантов при формировании состава группы. Хотя новые классы подойдут всем, мы думаем, их больше оценят опытные игроки, создающие альтов, поскольку эти классы более сложны и разноплановы.

PC ИГРЫ: В одном из интервью вы сказали, что эпические вещи, например экипировка из Хелегрода, не станут с выходом «Копей Мории» хламом: эти вещи можно будет разобрать и использовать для создания легендарных предметов. Однако в итоге от этого отказались. Как же так?
Мы надеялись, что сможем сделать старые вещи «обратно совместимыми» с системой легендарных предметов, но оказалось, что это потребует кучи работы и грозит нарушением игрового баланса. Возможно, в будущем мы найдем способ решить эту проблему, но в текущих планах этого нет.

PC ИГРЫ: Нам не нравится этот термин, но каким будет end-game (игра при достижении максимального уровня) в Mines of Moria? Похожа ли она на «классическую» LotRO?
Мы тоже не используем этот термин, поскольку он подразумевает, что игра каким-то образом заканчивается, причем для всех одинаково. Мы постоянно думаем о том, чтобы у игроков была возможность к чему-то стремиться, возможность использовать новые умения и вещи. Мы полагаем, система легендарных предметов здорово этому способствует, являясь уникальной фишкой и предоставляя персонажам развиваться бесконечно (речь идет о прокачке легендарных предметов, что в самом деле небыстро: читай дневник. – *Прим. ред.*). Также в «Копях Мории» мы добавили наборы талантов, которые дадут персонажам возможность получить более разнообразные бонусы и способности.

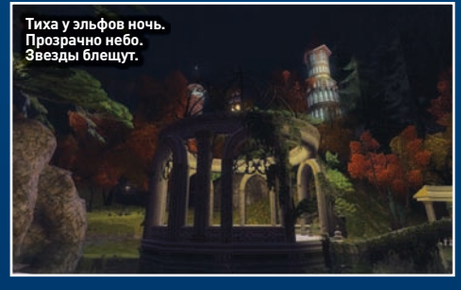
PC ИГРЫ: Поговорим о PvMP. Нам кажется, режим игры за монстров стал более популярным, чем предполагала Turbine. Как вы намерены развивать эту сторону игры? Каковы ваши приоритеты?
В дополнении мы здорово расширили механику в Эттенских топях: добавили систему артефактов, переработали часть контента в PvP-зонах. Понятно, что раз мы движемся все дальше к востоку от Мглистых гор, то попадаем в более разоренные войной части Средиземья. А это дает гораздо больше возможностей для геймплея, ориентированного на PvP. В этом отношении у нас полно идей и планов, но мы еще не готовы о них говорить.

PC ИГРЫ: Возможность игры на музыкальных инструментах – одна из уникальных особенностей LotRO. Есть ли у вас планы развития этой системы?
Нам нравится музыкальная система, и мы внесли в нее много улучшений уже после запуска игры. Вероятно, со временем мы добавим новые инструменты, но на ближайшее время у нас нет никаких планов. Развивая LotRO, нам приходится уделять внимание многим вещам, и в работе над обновлениями мы пытаемся прилагать наши усилия там, где они требуются больше всего.

PC ИГРЫ: Спасибо за интервью. Хотите ли вы сказать напоследок еще что-нибудь?
Спасибо, что дали возможность обратиться к русским игрокам. Мы надеемся, что вы и дальше будете исследовать Средиземье и со временем игра станет еще лучше. И что вы приведете друзей и семью: чем больше людей, тем интереснее и богаче становится мир. Мы создаем игру, но именно игроки вдыхают в этот мир жизнь! PG

Морийские орки еще отвратительнее, чем их собратья с поверхности.

Поживешь под землей долгие годы – и не таким «красавцем» станешь.


Тиха у эльфов ночь. Прозрачно небо. Звезды блещут.

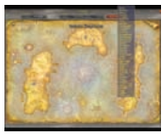
Тралл, конечно, герой, но против рейда альянсеров не устоит.

Ну и куча мала! Здесь самое главное – не терять свою цель. Счет идет на секунды.

WORLD OF WARCRAFT

ПОНАЕХАЛИ ТУТ

СТАТУС ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ TORICK



ДИСЛОКАЦИЯ СТАРЫЙ МИР

Некоторые конкуренты World of Warcraft любят похвастаться: мол, у нас развитая система PvP. И замки у нас захватывать можно, и на города нападать, и стенка на стенку ходить дозволяется. Но в основе всего этого лежит не более чем организованный PvP-рейд, а такого добра и в World of Warcraft хватает. Взять, к примеру, походы на вражеские столицы.

Первый раз я принимал участие в масштабном PvP-забеге еще на заре WoW. Для крутых подземелий я был недостаточно опытен и экипирован, но к веселым компанейским прогулкам на Штормград был готов как пионер. С нашей стороны было около сотни ордынцев. Альянс, завидев издали толпу, тоже начал подтягивать силы. В результате сервер прочно упал на несколько часов. После этого еще несколько лет любой предложивший «сходить на аликов», мог быть оплеван с ног до головы в считаные секунды. Но закрывать тему осад было рано, и по вражеским городам я прошел уже в составе рейда альянса.

МЕСТО ВСТРЕЧИ ИЗМЕНИТЬ НЕЛЬЗЯ

С чего вообще начинаются осады? Обычно костяк армии составляет неудавшийся PvE-рейд какой-нибудь гильдии средней руки. Не пришли к часу сбора лекари или танки, например. Чтобы не хоронить вечер, рейд-лидер объявляет: доберем людей и пойдем захватывать города. Опрашиваются друзья из других гильдий, запускается легкий, но заметный флуд в торговом чате, в городах, в канале поиска группы.

В итоге собирается 40 человек (восемь групп по пять персонажей – максимум в рейде). И тут возникает вторая проблема – организация.

Одно дело руководить согильдийцами, с которыми ты за полтора года выработал чувство крепкого локтя и мощного взаимопонимания, и другое – разношерстной толпой, которая к тому же не всегда понимает, что ты имеешь в виду. Тут необходимы жесткие, агрессивные меры. Четко объяви место и дату встречи. Пообещай выкидывать отстающих из рейда и набирать более ответственных бойцов (при условии, что есть запас). Требуй беспрекословного подчинения – дай понять, что задача перед вами лежит трудная и от каждого потребуется максимум усилий. Не ленись проверять баффы и химию, это тоже может послужить поводом к отсеиванию и замене. Постоянно напоминай, что они идут за честью, славой и черным боевым медведем.

Поход, который описан ниже, готовил не я. Как и еще полтора десятка участников, я присоединился к составу рейда по приглашению в общем канале. И с удовольствием внимал действительно грамотным приказам опытного лидера – явного ветерана уличных боев.

ДЕЛАЙ КОПЫТА

Собрать 40 человек в одной четко указанной точке нелегко. Кто-то выпадет в офлайн, кто-то заблудится (да-да, и такое бывает), кто-то просто будет сидеть и ждать, пока его призовут (от таких халявщиков лучше сразу избавляться). Поэтому рейд передвигается последовательно. Сначала идет команда «Собираемся в Тераморе». Затем лидер приказывает: «Идем на границу со Степями». Отсюда уже начинают действовать новые правила: «Ни в коем случае не трогать ни игроков, ни ботов» – наш воевода все продумал заранее: при нападении на ордынца или NPC в общем чате орды появится надпись: мол, такая-то зона атакована. Передвигаться надо в режиме «радиомолчания». С другой стороны, четыре десятка людей, дварфов и прочих эльфов, ныкающихся по кустам неподалеку от столицы, тоже вызовут подозрения – но сначала их надо заметить.

Окончательная точка сбора – на расстоянии 20 секунд пути до Громового утеса. Подтягиваются отстающие, идет обвешивание баффами, кто-то раскладывает столик с полезной едой, а рейд-лидер тем временем рассказывает тактику. Направление удара – Кэрн Кровавое Копыто, он обычно стоит на одной из центральных вершин, где тусуются продавцы кожевенных изделий. Основных моментов два: по пути не ввязываться в бой и по прибытии на место сначала атаковать всех «прицепившихся» NPC и вражеских игроков, а затем уже сфокусироваться на самом Кэрне. Хилерам – лечить «танка» в первую очередь.

Тем временем разведчики пробираются в город для оценки вражеской активности. Докладывают: игроков совсем немного, от силы парочка высокоуровневых. Нетерпеливые рейдеры рвутся в атаку, но лидер сдерживает: «Сначала идем к лифтам, ждем отстающих, потом атакуем все вмес-

ТЕКСТ: СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Всех NPC, «прицепившихся» к рейду, необходимо зачищать ковровыми бомбардировками – сиречь AoE.

Ничто не предвещало беды: ни топот ездовых животных, ни 40 человек, тайком крадущихся по городу...

те». Советует: «Если вы погибли, дождитесь убийства Кэрна, иначе вам его не засчитают».
Тактика срабатывает на все сто, Кэрн с окровавленными копытами повержен. Опьяненные победой рейдеры вразнобой предлагают пойти на Оргриммар, Подгород или Кель'Талас. Лидер охлаждает пыл: «В Оргри соваться нет смысла, сейчас вечер, там полно народу. Идем в Подгород».

ТЕМНАЯ ДЛЯ ЛЕДИ ТЬМЫ

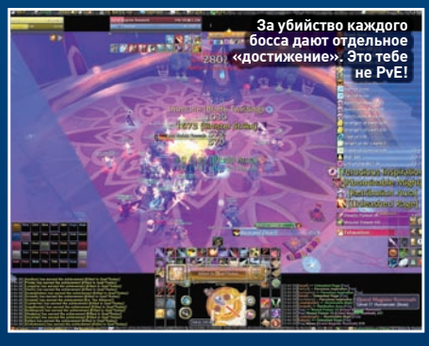
Маги ставят порталы в Стальгорн, всей гурьбой портуемся и сразу же мчимся на «такси» к точке сбора. Следует команда: «Сначала соберемся, потом поедем, не гоните лошадей».
Не всем известно, что в Подгород есть два пути: главные ворота и канализация. Через основной вход идти резона нет: слишком много NPC да и быстрее засветимся. До канализации же сначала надо добраться – проскакать по всему Тирисфалю до старой башни. Несмотря на приказ «Держаться вне дороги!», многие едут вразнобой. Рейд растягивается на половину локации, пугая новичков и выкрикивая победные лозунги.
Бежим по канализации, адреналин так и хлещет. Ну вот, как и следовало ожидать, зацепили ненужного NPC, оповестив весь город о нашем приходе, да еще и свалились в жилой квартал, окончательно испортив тщательно спланированный штурм. Не беда, лидер свято верит в успех: «У нас есть пара минут, чтобы добежать до Сильваны. Следуйте за мной».
Несмотря на практически полное отсутствие игроков (кто ж в одиночку полезет на толпу врагов?), сражение длится несколько долгих минут. Леди Тьмы оказалась крепким орешком, но недостаточно крепким для нас. Лидер отдает неожиданный приказ: «Выбирайтесь наверх, встречаемся в ЗА, пойдем на Кель'Талас». Без особых проблем – благодаря скрытности – пробираюсь через главный вход. Добегаю до ближайшей остановки «такси», лечу к Зул'Аману.

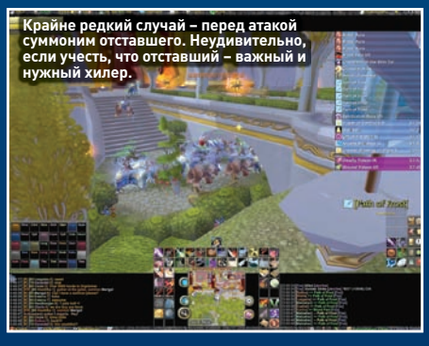
ОКРОВАВЛЕННЫЙ ЭЛЬФ

Кель'Талас пустует. Такова судьба всех столиц на отшибе мира – оттуда ни в Запределье, ни в Нордскол толком не добраться, до Старого Мира тоже лететь не ближний свет. Разведка докладывает: проблем не будет. Несмотря на хорошие новости, рейд-лидер решает подстраховаться: «Идем кружным путем, по воде, потом вдоль стены к воротам».
Возле ворот столицы кровавых эльфов остановка – ждем догоняющих. Все на месте? Ну, погнали.

НЕ ТОЛЬКО ЧЕСТЬ И СЛАВА

Главная мотивация в таких походах – черный боевой медведь, уникальный ездовой зверь. Его дают за убийство четырех лидеров противоположной фракции (представителям альянса нужно убить Кэрна, Сильвану, Терона и Тралла). Помимо того что медведь стильный и суровый, он к тому же относительно прост в получении – большинство других ездовых животных потребуют серьезного вложения денег или времени.
Есть и еще несколько целей для посещения чужих столиц. Например, если порыбачить в Оргриммаре и Штормграде, то можно получить достижение «Рыболов-дипломат», а если выловить особую рыбку в Оргриммаре/Стальгорне, то еще и «Старый хитрюга»/«Старина Железнозуб». Также есть достижение «Гнев альянса» – для его получения необходимо убить по пять игроков в каждой из вражеских столиц.
Это не считая того, что во все эти города нужно просто заехать для достижений из раздела «Исследование». Кстати, будучи в Оргриммаре, не забудь заглянуть в подземелье «Огненная пропасть» – за его прохождение тоже дают очки достижений!


За убийство каждого босса дают отдельное «достижение». Это тебе не PvE!


Крайне редкий случай – перед атакой суммоним отставшего. Неудивительно, если учесть, что отставший – важный и нужный хилер.

Перед финальным штурмом рейд-лидер делится историями славного боевого прошлого.

Чтобы промчаться по воде к Кель'Таласу, рейду нужны рыцари смерти – у них есть заклятье «Морозный путь», позволяющее бегать и ездить прямо по воде.

Вряд ли нам удастся убедить местных ордынцев, что это мы просто собрали четыре рейда в Зул'Аман.

Лор'темар Терон складывается как тряпичная кукла – в считаные секунды. Рейдеры ничуть не разочарованы, ведь впереди – финальная цель, Тралл!

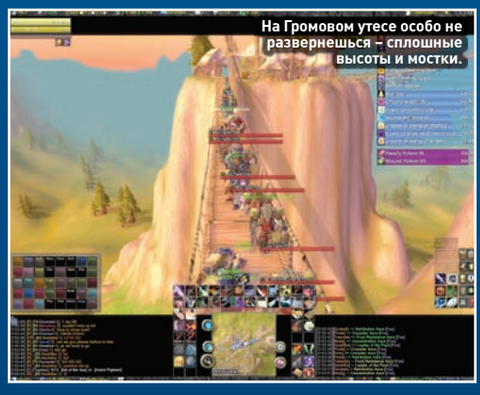
СМЕРТЬ ВОЕВОДЕ!

Оргриммар, пожалуй, самая привлекательная и самая сложная для Альянса миссия. Там находятся сразу два лидера фракций – главный орк Тралл и Вол'джин, предводитель троллей. А еще этот город – центр орды, из всех столиц больше всего времени ордынцы проводят именно здесь. Шансы нарваться на спешно собранный контррейд очень велики. Разведчики докладывают: большая активность возле банка, полтора десятка «восьмидесятых». Скорее всего, ордынцы намерены защитить столицу от неизбежного набега. Что ж, посмотрим, кто кого. Основная задача – не дать врагу понять, когда именно начнется штурм. Где – понятно, ведь альянс никогда не ходит через главные ворота: во-первых, через весь город бежать долго, во-вторых, по дороге цепляется много NPC. Но на «заднем дворе» никого из орды нет. Значит, их слишком мало, чтобы высылать разведчиков. Рейд-лидер выдает последние наставления: «Ни в коем случае не останавливаться, атакуйте Тралла сразу же, второй "танк" держит Вольджина, если успеем – замочим и его». Погнали!

В процессе резни выясняется, что орда так и не собрала рейд, а редкие самоубийцы, кусающие нас за пятки, – смелые, но глупые добровольцы. Довольно быстро падает Тралл, а вслед за ним – и главный тролль. Рейдеры с переизбытком адреналина предлагают вырезать весь город, всех NPC – чтобы орда надолго запомнила этот вечер. Сказано – сделано, последовательно складываем всех торговцев, банкиров, служителей аукциона и флаймастера. Половина рейда уходит – они взяли «достижение с медведем», дальнейшее для них слишком непрактично. В это время появляются ордынцы – теперь их больше, и силы равны. Еще минут 20 веселой драки – и, пожалуй, пора по домам.

Это было здорово! **PG**

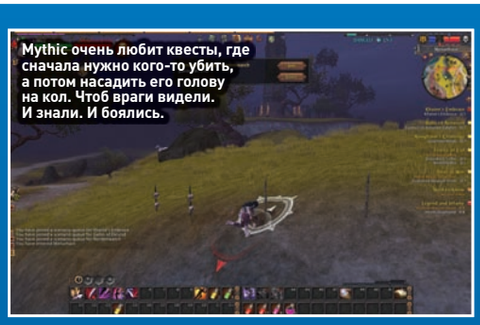
Приказ «Встречаемся у выхода из канализации» остался без внимания. Рейдеры попрыгали вниз и с гиканьем атаковали охранников Подгорода.

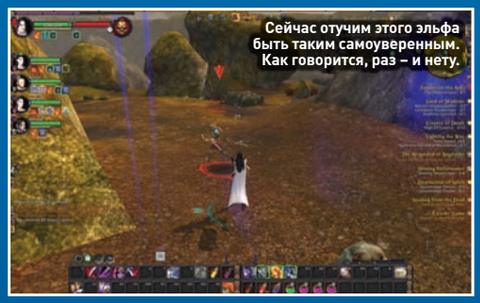

На Громовом утесе особо не развернешься – сплошные высоты и мостки.

Случайно забежавший в башню новичок-андед вряд ли ожидал увидеть вместо пары-тройки Алых Крестоносцев четыре десятка «белосиних».

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

Еще не все ошибки в поведении монстров исправлены: эти двое, видимо, наслаждаются запахом шатра.


Mythic очень любит квесты, где сначала нужно кого-то убить, а потом насадить его голову на кол. Чтоб враги видели. И знали. И боялись.


Сейчас отучим этого эльфа быть таким самоуверенным. Как говорится, раз – и нету.

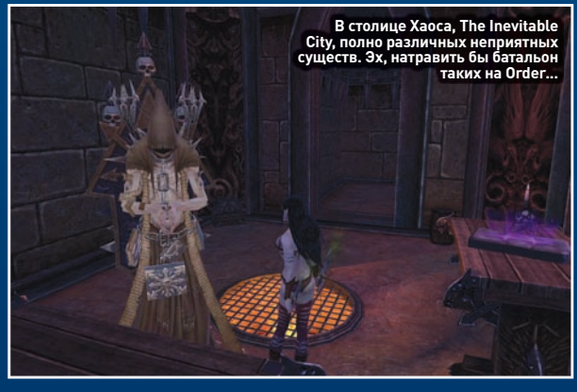
WARHAMMER ONLINE: КТО В ПОЛЕ ВОИН?

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ. ВЗГЛЯД С ДРУГОЙ СТОРОНЫ

СТАТУС WITCH ELF EONARA, 19-Й РАНГ

ДИСЛОКАЦИЯ ELTHARION, THE INEVITABLE CITY

Создавая персонажа за Destruction на Eltharion, хотелось убить сразу трех зайцев. Во-первых, собственноручно оценить крутизну сил Разрушения. Во-вторых, сравнить соге- и open-серверы (на последних, как ты помнишь, врагов можно убивать где угодно, а не только в отведенных для этого зонах и сценариях). Наконец, посмотреть на «зеркало» своего первого класса, охотника на ведьм. Итак, сегодня будем рассекать этой самой ведьмой, шинкуя неугодных Кхейну гномов и эльфов.


В столице Хаоса, The Inevitable City, полно различных неприятных существ. Эх, натравить бы батальон таких на Order...

Скажу сразу: никаких явных преимуществ у Destruction по сравнению с Order замечено не было. Хотя классы не являются абсолютно зеркальными и некоторые действительно чуть сильнее или слабее своих аналогов, коренных отличий в тактику боя это не вносит. Выигрывают по-прежнему более «равномерные» составы (группа без лекаря практически обречена), а благодаря балансировке умений классов в последних «заплатках» даже на форумах поубавилось слез. Утверждение, что за Order пошли играть казуалы-неумехи, а за Destruction – отъявленные хардкорщики и PvP-шники, тоже оказалось в корне неверным. Неразумных игроков хватает по обе стороны баррикад: если бы премию Дарвина давали за смерть в виртуальном мире, недостатка в кандидатах не было бы. Хочешь сберечь нервы – не играй в пугах (pickup groups – группы из случайных игроков, как правило, не знающих друг друга). Warhammer Online – одна из тех MMO, где голосовое общение играет очень важную роль, поэтому координировать свои усилия лучше всего с помощью Ventrilo или TeamSpeak, а играть исключительно со знакомыми.

И ЧТО У НАС ТУТ?

Несмотря на практически вседозволенное PvP на open-серверах, врагов на своей территории я встречал считаные разы. Как правило, «взрослые» персонажи приходят поглумиться над «малышней», но случаи эти единичны. Один раз одинокий лучник 31-го уровня встал у лагеря темных эльфов и занялся отстрелом персонажей 10–20-го рангов. Что тут скажешь? Каждый развлекается по-своему, хотя подавляющее большинство игроков избиение слабых не одобряет. Но это не касается захватов замков: персонажи 20–30-го рангов вовсе не прочь повоевать в зоне, рассчитанной на 10–20-й уровни. Впрочем, «старички» участвуют в бою за обе стороны, так что жаловаться не на что. К тому же у персонажа, скажем, 25-го ранга мало шансов выстоять против двоих 15-х. А совсем уж большой разброс в уровнях недопустим даже на open-RvR-серверах: персонаж превратится в беззащитную курицу. Правда, она умеет клеваться, и отдельные личности даже предлагали организовать куриную армию и попугать новичков в начальных зонах. Насколько я знаю, из этого ничего не вышло, а было бы здорово. Кстати, в Томе знаний есть достижение за убийства врагов, которые ты совершил, находясь в курином облике. Да и вообще забавных вещей здесь хватает: титулы дают за клики по своему персонажу, сражения голышом и утилизацию мусора (выбросил сколько-то предметов из инвентаря – получи награду, выбросил большее количество – следующее звание). Боевых достижений еще больше, причем поощряют не только за убийство врагов, но и за смерть от их руки. Где еще тебя похвалят за сотню смертей

Только что на этой площади обретались светлые эльфы, а потом пришли мы.

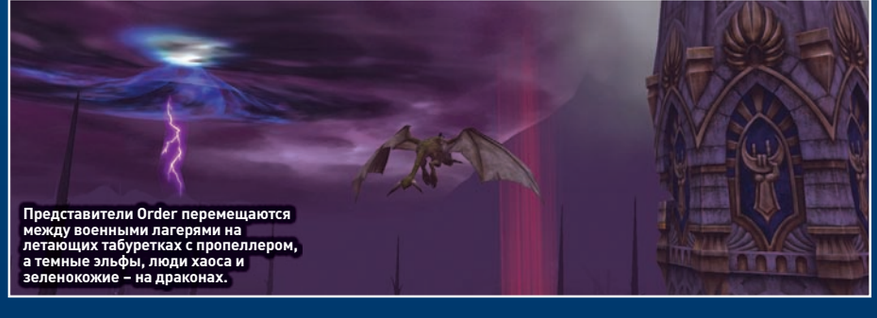
в PvP? Буржуазные хомяки тоже не останутся разочарованными: виртуальные пирожки дают за первый заработанный золотой, определенное количество сваренных зелий и прочую мирную активность. Но одними титулами сыт не будешь, и некоторые открытия в Томе дают возможность приобрести трофеи, которые отображаются на твоем персонаже. Убил тыщу эльфов – вот тебе пимпочка на плечо. Освежевал тонну зверья – топорик на пояс. А за убийство именных «героических» монстров дают специальные предметы, которые можно обменять на один из нескольких трофеев на выбор. И почему бы нам не продолжить тему одежки?

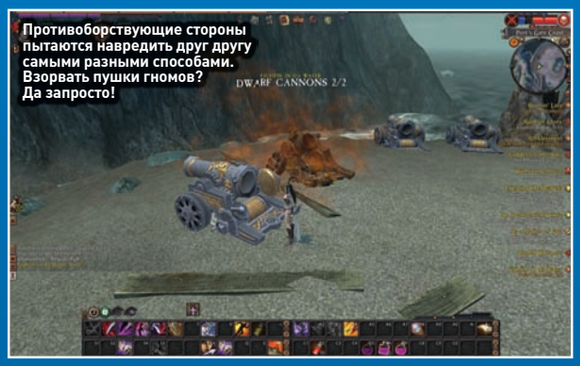
ГРУДА ПОДАРКОВ

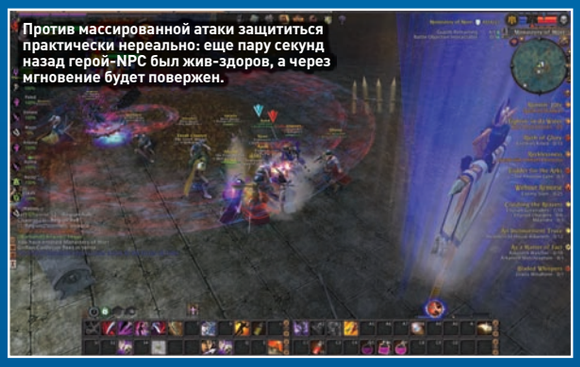
В прошлом дневнике я сетовал на слабую активность игроков в open RvR: все воюют на сценариях, зарабатывая славу, а замки захватывают исключительно ради получения экипировки. За последний месяц ситуация коренным образом изменилась: благодаря введению новых (и, главное, полезных) наград за участие в open RvR активность игроков в этих зонах значительно возросла. За убийство врагов, захват контрольных точек и замков отныне дают очки влияния (influence), которые и открывают доступ к новой экипировке. Принцип такой же, как в публичных квестах. Мало того, теперь за защиту замка дают больше опыта, славы и влияния, чем за захват! Обмен крепостями ради получения мешков со шмотьем ушел в прошлое, и на серверах с большим населением (смотри врезку) разворачиваются действительно масштабные сражения. Способствует этому и то, что лаги с тормозами после «заплатки» 1.1 тоже стали досаждать гораздо меньше, а «падения» клиента на рабочий стол практически прекратились. Да, для участия в крупных боях WAR требует достаточно мощный компьютер, но на топовых железяках уже не брыкается столь сильно.

В ЧЕМ СИЛА?

Проблема «зерга» по-прежнему существует, но от этого никуда не деться: добиться абсолютного равенства просто нереально. Понимая это, некоторые гильдии, игравшие за Destruction, перешли на сторону Order. На серверах с наибольшим населением уже сложился определенный баланс (смотри врезку), и в этом отношении европейские и американские серверы определенно дадут фору свежезапущенным русским. Пессимистично настроенные товарищи уже сейчас предрекают, что минимум 70 процентов подписчиков русской версии пойдут за силы Разрушения. Хотя остается надежда, что нашим не чужд образ всадника на белом коне. Как оно будет – надеюсь, расскажем в следующем выпуске. **PG**


Представители Order перемещаются между военными лагерями на летающих табуретках с пропеллером, а темные эльфы, люди хаоса и зеленокожие – на драконах.


Противоборствующие стороны пытаются навредить друг другу самыми разными способами. Взорвать пушки гномов? Да запросто!


Против массированной атаки защититься практически нереально: еще пару секунд назад герой-NPC был жив-здоров, а через мгновение будет повержен.

МАССОВЫЙ ИСХОД

В середине декабря на европейских серверах Warhammer Online состоялся очередной этап трансферов персонажей. В итоге многие русские гильдии переехали с умирающего (хотя поспорить тут можно) Axe Bite Pass на Karak Azgal, который что Карлсон – в самом расцвете сил и является одним из самых населенных европейских серверов. Ежедневные сражения и толпы персонажей во всех локациях – WAR ну просто во всей своей красе. Не отстает от него и Karak Eight Peaks – переносов туда не было, но часть русских «разрушительных» гильдий отправилась на этот сервер, на сей раз выбрав Order. Опять же – все в восторге и с удовольствием прокачивают новых персонажей, причем исключительно в open RvR, где идут непрекращающиеся бои. Eltharion, с самого релиза ставший одним из самых населенных миров, тоже не сдает своих позиций. Причем на всех трех перечисленных серверах существуют русские гильдии как за Order, так и за Destruction. Решишь поиграть в Warhammer Online «на Европе» – знаешь, куда идти.

А вот маяк уничтожить не дают. Зато его можно захватить – он находится прямо рядом с контрольной точкой в open-RvR-зоне.

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ «АЛЛОДОВ ОНЛАЙН»

ЧАСТЬ 4, СОТВОРЕНИЕ МИРА: ХАДАГАН

Видео на диске!

Привет! Меня зовут **Владимир Марков**, мне 25 лет, и я руковожу командой зон. Если вкратце, то наше подразделение отвечает ни много ни мало за создание мира. Все локации, по которым ты будешь путешествовать, все объекты, которые увидишь (здания, флора, фауна) появляются в «Аллодах Онлайн» благодаря нашим усилиям.

ТНЕ КОМАНДА

Не вдаваясь в совсем уж мелкие детали, мы занимаемся дизайном карт и разрабатываем визуальные решения – определяем то, как должно выглядеть окружение: растительность, здания, животные. Наша работа очень плотно связана с деятельностью сценаристов. Вместе с ними мы придумываем задания, с помощью которых ты будешь последовательно знакомиться с миром Сарнаут. Поэтому наша команда абсолютно разная, в ней работает куча специалистов из всевозможных отраслей.

Художники отвечают за оформление игры и делятся на концепт-художников, 3D-художников и текстурщиков. Концепт-художники разрабатывают визуальное решение – то, как это должно выглядеть в игре, общий взгляд или идею. 3D-художники воплощают в жизнь то, что задумали концептщики. Это люди более технически подкованные, они делают модели и помещают их в игру. А текстурщики занимаются изготовлением различных поверхностей вроде травы, земли, стен домов и т.п. Также у нас есть левел-дизайнеры, которых можно смело назвать главными людьми в создании мира, а возможно, даже и всей игры! Основная задача, возлагаемая на дизайнера, звучит так: «Игроку должно быть интересно и комфортно в созданной вами локации». Сначала левел-дизайнер создает общее видение зоны, затем договаривается с художниками, что конкретно ему для этого потребуется, и обсуждает со сценаристом, какой сюжет будет реализован на этой территории. Затем левел-дизайнер занимается непосредственно геймплеем – вводит в игру новые локации и расставляет на карте объекты. Словом, отвечает за то, чтобы игроку в данной локации все было понятно и интересно.

Кроме дизайнеров и художников в нашу команду входят программисты. Они, в свою очередь, занимаются разработкой необходимых инструментов для воплощения в игре всего того, что придумали и сделали художники и дизайнеры. С помощью редактора, созданного нашими программерами, мы творим в «Аллодах» громадные архипелаги и острова, по-разному компонуем различные локации и «оживляем» всех существ в игре.

ТВОРЦЫ ВСЕЛЕННОЙ

Нашими стараниями у каждой расы: хадаганцев и канийцев, орков и гиббер-лингов, восставших и эльфов – есть свои собственные огромные и непохожие друг на друга территории. Конечно, сотворение мира в «Аллодах Онлайн» произошло не за семь дней, тем не менее в разработке зон мы используем хорошо отработанную схему. Сначала приду-

Создатели мира в полном составе.

Общий план столицы.

Хадаганская фабрика – таких в индустриальном районе полным-полно.

Обычные хадаганские дома существуют в нескольких вариациях.

Типовой интерьер хадаганского жилища.

Главная манастанция Хадагана – гордость нации. В нее поступает неочищенная мана, которая затем перерабатывается и распределяется по городу в качестве универсальной энергии.

Интерьер главной манастанции с динамо-машиной.

Контейнеры для хранения маны. Один из основных объектов индустриального сектора.

мывается общая идея территории, и на этой стадии рассматриваются любые, даже самые безумные, предложения. Тогда же задумывается визуальное решение локации: климат, природа и ландшафт, архитектурный стиль.

Затем мы сопоставляем наши желания с нашими же возможностями и делам геймплейную болванку карты. На ней расставляем объекты и существ, намечая и прокладывая маршруты, связанные с историями, которые мы расскажем игрокам, посещающим данную территорию. Одновременно с этим создаются концепты, а затем трехмерные модели, необходимые для оформления зоны. Далее геймплей встречается с графикой, и начинается настройка освещения. Когда мы убеждаемся, что с освещением у нас полный порядок, получается бета-версия локации. Тогда начинается ее активное тестирование, затем финализация, исправление багов, после чего зона приобретает свой финальный вид.

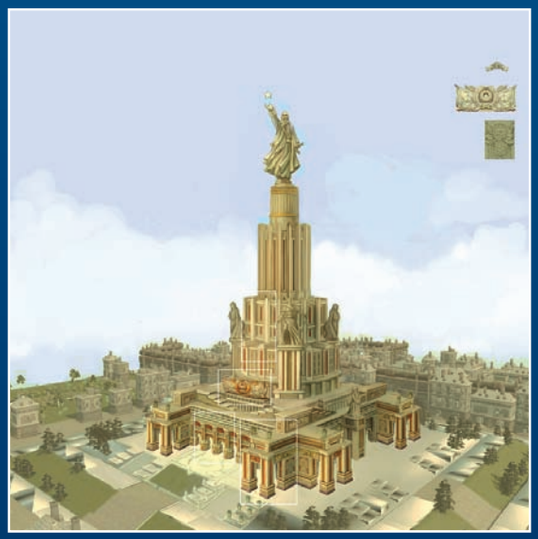
РУСЬ VS СОВЕТСКИЙ СОЮЗ

На момент создания имперской столицы в игре уже было готово несколько канийских зон, в частности столица Лиги, выполненная в православной стилистике и расположенная посреди пасторальных территорий. Основной враг Лиги должен был кардинально от нее отличаться. Наилучшим прототипом для главного города Хадагана из всех существующих вариантов оказался именно Советский Союз. Вообще, сама эта идея показалась нам очень любопытной, поскольку позволяла противопоставить в игре два отрезка истории нашей страны. С одной стороны, дореволюционная Русь, дворянство, «белая кость», «за веру в царя и отечество». С другой – Советский Союз с его идеологией, тоталитаризмом и ГУЛАГом. Я, говоря об Империи, в первую очередь назвал отрицательные вещи, но были в истории государства и светлые моменты. Это единение, братство, вера в светлое будущее. В итоге получалась интересная страна, дающая много возможностей. В общем, мы решили, что Империя должна выглядеть как фэнтезийный Советский Союз.

Когда мы приступили к созданию столицы, в первую очередь встал вопрос: какова же будет главная территория Империи? Мы пытались придумать локацию, в которой расположили бы город, в общем, двигались традиционным путем. Но достаточно быстро поняли, что таким образом повторим то, что уже есть в других играх. Тогда возникла идея зоны-города. Принявшись за создание столицы Империи, мы пошли на эксперимент и решили сделать территорию расы в виде мегаполиса. Как правило, в городах прочих MMORPG нет геймплея как такового. У нас же все наоборот. Хадаганская столица представляет собой полноценную игровую территорию, где есть место сражениям, исследованиям незнакомых закоулков, обычным и сюжетным заданиям – в общем, всем атрибутам полноценной игровой зоны. Кстати, на момент написания этого текста

СТАЛИНСКИЙ АМПИР

Наш эксперимент удался – это именно город, мегаполис, на улицах которого практически не растут деревья. Архитектурный стиль столицы соответствует стилю тоталитарного советского прошлого – сталинскому ампиру. Это лидирующее направление в советской архитектуре (1933–1955 годы), сменившее рационализм и конструктивизм. Сталинский ампир получил распространение, как несложно догадаться, в годы правления И.В. Сталина. Отличительная его черта: стилизация под начало XIX века – эпоху Наполеона, поздний классицизм или ампир. Желтая штукатурка на внешних стенах, мраморные плиты, белые колонны, лепнина и украшения из бронзовых лавровых венков, обилие советской символики, в том числе пятиконечные звезды, серп и молот, сцены уборки урожая, барельефы рабочих, бронзовые светильники, стилизованные под факелы. Еще одна особенность – империализм (от фр. «ампир» – «империя») – стремление к экспансии и созданию нового культа через иконизацию символики. Помпезность, театральность, некоторая наигранность.



«Волшебный глаз» навигатора.

Схема расположения наших пушек.

ТЕКСТ: ИГОРЬ СОНИН

МОМЕНТ НАСТАЛ, ПОРА В АСТРАЛ!

В начале декабря мы посетили студию Nival Online, где разрабатывается многообещающая отечественная MMORPG «Аллоды Онлайн», и стали первыми участниками турнира по астральному PvP.

Если говорить о боевой системе в целом, то одиночные сражения с монстрами в «Аллодах» ничем не отличаются от подобных боев в любой другой игре жанра. Оказавшись один на один с противником, ты должен правильно использовать способности своего персонажа и верно чередовать заклинания. Под врага надо подстраиваться, анализируя его поведение, мощность и частоту ударов. А вот бои на кораблях не похожи ни на одну классическую MMORPG. Во-первых, битвы происходят в астрале, где не работают законы гравитации. Во-вторых, на корабле все участники группы выполняют определенную роль, не связанную с их классами. Роли навигатора, рулевого, пушечника или ремонтника может выполнять любой персонаж.

НАША КОМАНДА

Чтобы стать участником такого сражения, необходимо вступить в группу и обзавестись общим кораблем. Традиционный экипаж состоит из шести человек. Тут, к сожалению, не дают званий, и стать астральным адмиралом у тебя вряд ли получится. Зато не придется драить палубу в роли юнги – тоже плюс.

У каждого члена экипажа свои обязанности. В распоряжении навигатора находится специальный визор, с помощью которого можно наблюдать за маневрами противника, а также получать достоверную информацию о повреждениях собственного судна. Рулевой управляет движением корабля. От быстроты его реакции зависит маневренность судна, способность вовремя уворачиваться от вражеских снарядов и в большинстве случаев исход сражения. Пушкари атакуют противника с помощью мана-пушек и торпед. Ремонтники занимаются исправлением возникающих неполадок. Они должны следить за состоянием узлов судна и в случае чего направить на проблемный участок гоблина-ремонтника, который обычно прячется в трюме.

В БОЙ!

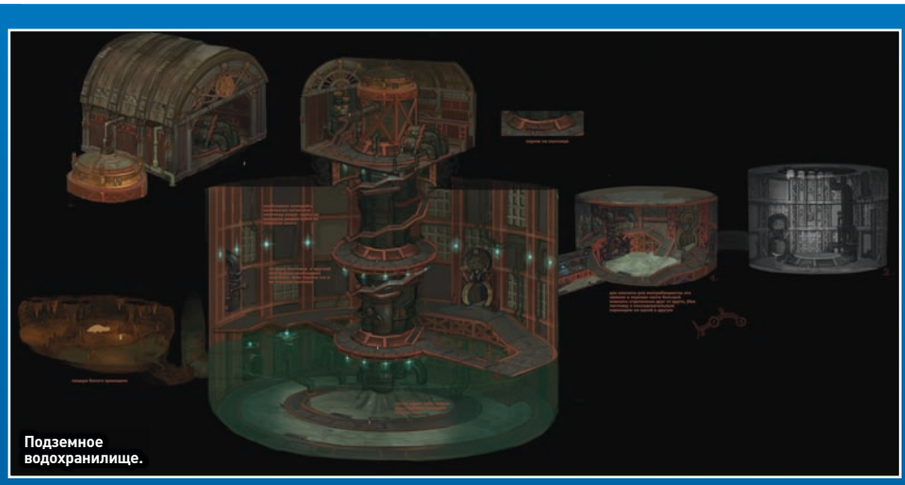
Главная задача в астральной битве – вывести из строя оборонительные щиты и остановить мана-реактор вражеского корабля. Когда твоя команда побеждает, дредноут противника превращается в бесполезную посудину и у вас появляется возможность начать абордаж и завладеть сундуками с сокровищами. На время штурма палуба превращается в PvP-арену: судно окутывается непроницаемой защитной сферой, все устройства выключаются и начинается битва за золото. Она ограничена по времени, так что твоя команда должна успеть не только перебить всех противников, но и отыскать богатство.

Корабельный интерфейс устроен довольно понятно, но с ходу разобраться в управлении судном не так просто. Многие действия приходилось комментировать голосом, благо вся наша группа находилась в одном помещении. Так что перед участием в астральной битве настоятельно рекомендую обзавестись микрофоном и общаться голосом, например по Skype или Ventrillo. Можно воспользоваться и текстовым чатом, но даже MMO-сленг с его лаконичными терминами и сокращениями на первых порах не поможет быстро сориентироваться.

Увидеть астральный бой собственными глазами ты можешь уже сейчас… если подашь заявку на участие в закрытом бета-тесте «Аллодов» на сайте игры www.allods.ru. **PG**

Промахнулись и попали не во вражеский корабль, а в постройку мирных жителей.

Во время абордажа палуба превращается в PvP-арену.


Подземное водохранилище.

финальное название хадаганского города еще не определено, поэтому здесь я буду называть его просто столицей.

ОТ ИДЕИ К ВОПЛОЩЕНИЮ

В столице ты сможешь встретить все три расы Империи, которые как-то пытаются ужиться в крупном мегаполисе: орков, восставших Зэм и хадаганцев. Естественно, создавая столицу, мы не могли обойти стороной традиционные проблемы большого города: преступность, бандитизм, загрязнение окружающей среды, шпионов политических врагов. Кстати, одна из сюжетных линий как раз посвящена противостоянию лазутчикам Лиги. Кроме того, в городе-локации были воплощены еще две важные вещи, которые хорошо олицетворяют Империю. Во-первых, индустриализация страны. В имперской столице ты увидишь знаменитую хадаганскую манастанцию и манапровод, которые качают магическую энергию из астрала, окружающего аллод, и перерабатывают ее. ХАЭС – Хадаганская астральная энергетическая станция является одним из ключевых сооружений города. Вторая важная деталь – сюжетная линия, объясняющая идеологическую подоплеку Империи, то есть причины, по которым имперцы так свято и истово верят в свою правоту и, конечно же, в великого вождя Незеба.
У тебя будет возможность совершить паломничество в «святые места», которых в мегаполисе несколько. Побывав в них, ты сможешь повторить некоторые великие подвиги Незеба. Таким образом мы частично раскрываем историю этой страны. Проектируя столицу, мы взяли за основу имеющиеся мегаполисы мира. Было много разных вариантов, в частности, обсуждалась идея сделать кольцевую структуру, как у Москвы. Однако, стремясь подчеркнуть жесткую упорядоченность и структурированность имперского общества, в итоге мы построили ровные улицы и разделили город на равные части – кварталы. В центре столицы находится Башня великого мага Яскера, который нынче управляет Империей. По периметру центра расположены кварталы. Транспортный квартал представляет собой вокзал, куда прибывают все гости столицы. В жилых спальных районах обитают орки. В Научном квартале расположен филиал НИИ МАНАНАЗЭМ – магии и наследства народа Зэм. Там ученые (естественно, в основном это восставшие Зэм) проводят свои эксперименты и сталкиваются с последствиями, отголосками той истории, которая их превратила в то, чем они являются. В следующий район на полный желудок лучше не ходить: Свалка – огромная сточная клоака, куда город сбрасывает свои нечистоты. Наконец, в столице есть Парк Победы, где проводятся различные городские мероприятия, праздники и парады.
Как видишь, создание интересных локаций – непростая задача, и в ее решении неоценимую помощь окажут не только фантазия и смекалка, но и знание того, что уже построено до нас.

Один из вариантов ночного освещения столицы.

Канализационный коллектор в разрезе.

Бочка с квасом. Любимый напиток местных работяг. Бочки можно встретить практически во всех секторах.

ХАЭС – Хадаганская астральная энергетическая станция.

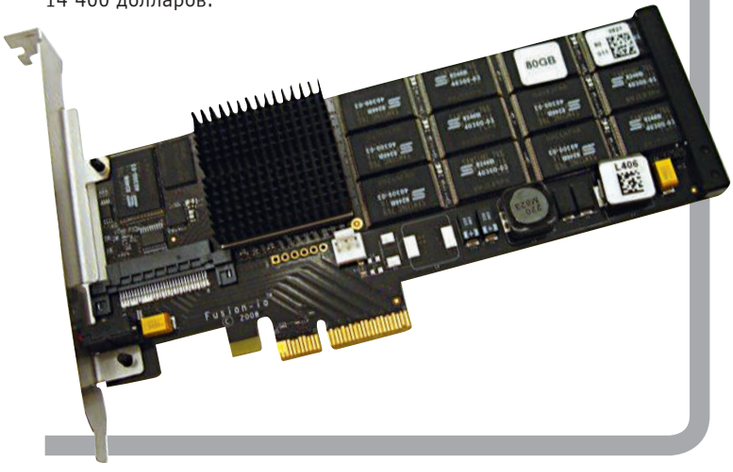
Пушка хадаганская обыкновенная. И к чему тут она (в городе ее нет)?. Зато она прикольная.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В КЛУБ!

Ограниченной серией поступит в продажу новинка от Cooler Master – абсолютно черный изнутри и снаружи корпус COSMOS Black Label Limited Edition с пассивным кулером Z600 Black Label Limited Edition в той же расцветке, а также с блоком питания на 700 или 850 Вт. Всего с конвейера сойдет 500 экземпляров. Усовершенствованный COSMOS отличается от оригинала полупрозрачной боковой стенкой и выгравированным номером – от 1 до 500. Конструкция кулера осталась прежней, в ее основе шесть тепловых трубок. По желанию на него можно закрепить два 120-миллиметровых радиатора. Ожидается, что они будут в комплекте. Что до источников питания, то Real Power M 850W обладает сертификатом 80 PLUS, а UCP 700W (Ultimate Circuit Protection) первым в мире среди блоков питания высокой мощности получил серебряный сертификат 80 PLUS Silver. Стоить такой набор будет примерно на 50 долларов дороже такого же комплекта без лейблов Black Label Limited Edition. В Россию и страны СНГ планируется поставить от 25 до 50 экземпляров. Для всех обладателей Black Label функционирует закрытый клуб. На полках магазинов новинки появятся уже в первом квартале этого года.

САМЫЙ ШУСТРЫЙ НАКОПИТЕЛЬ

Не многим известно, что скорость работы жесткого диска напрямую влияет на производительность ПК – время загрузки ОС, игр и других приложений. Дабы продемонстрировать, что пропускная способность современных накопителей не ограничена интерфейсами SATA и SAS, а также 10 тысячами оборотов, компания Fusion-io анонсировала накопитель ioDrive на основе flash-памяти. Новинка представляет собой PCIe-плату с чипами памяти от Samsung объемом 80 Гбайт. Такой накопитель обойдется пользователям в 3 тысячи долларов, за массив из 320 Гбайт придется выложить уже 14 400 долларов.



КТО НА СВЕТЕ ВСЕХ БЫСТРЕЕ?

Данный вопрос не дает покоя многим именитым производителям графических адаптеров. Именно по этой причине компания Sapphire анонсировала видеокарту ATOMIC HD 4870 X2. Многим читателям уже известно, что в семействе ATOMIC все решения оснащены жидкостной системой охлаждения. По заявлениям производителей, новинка – самая быстрая в мире в однослотовом исполнении. Система охлаждения рассчитана на 50 тысяч часов работы, чего хватит практически любому геймеру. Другими словами, это некая гарантия того, что карточка не даст течь через полгода работы. Модель обладает 2 гигабайтами GDDR5-памяти, которая функционирует на частоте 4000 МГц. Каждое ядро работает на скорости 800 МГц. В комплекте с картой пользователи найдут ультрафиолетовую лампу и flash-накопитель с драйверами. Все это аккуратно уложено в добротный алюминиевый кейс. Ориентировочная цена новинки 650 долларов.

ТИШИНА И СПОКОЙСТВИЕ

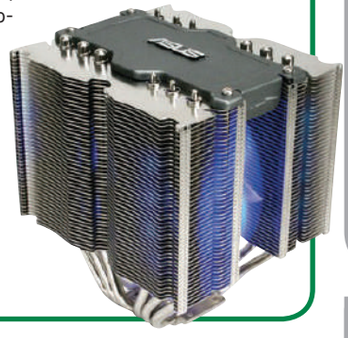
В продажу поступил новый корпус Antec Sonata Elite. Новинка интересна звукопоглощающими двухслойными (сталь с поликарбонатом) боковыми и передними панелями, а также виброизолированными отсеками для жестких дисков. Для охлаждения системы корпус оснащен боковым воздушным клапаном, который создает равномерный воздушный поток, циркулирующий через панель с жесткими дисками к задней части корпуса. По заявлениям производителя, 120-миллиметровые вентиляторы обеспечивают дополнительное охлаждение, а трехпозиционный регулятор скорости позволяет выбрать между минимальным уровнем шума и максимальной скоростью вращения. Есть тут и съемные воздушные фильтры для очистки воздуха. Их рекомендуется вынимать и промывать проточной водой с мылом раз в полгода. Модель имеет семь слотов расширения, три внешних 5.25-дюймовых отсека, четыре внутренних 3.5-дюймовых и адаптер для дополнительных 3.5-дюймовых устройств. Следует учитывать, что Sonata Elite не укомплектован блоком питания. Его придется докупать отдельно. Ориентировочная цена новинки составляет 119 долларов. Корпус имеет трехлетнюю гарантию.

WINFAST PX9800 GTX+: КОМПАКТ-ВЕРСИЯ ОТ LEADTEK

Размер всех новых видеокарт марки NVIDIA может создать немало проблем владельцам небольших системных блоков. Представь себе ситуацию, когда купленная за 500 с лишним долларов карточка не помещается в корпусе. Неприятно? Такого уж точно не произойдет с WinFast PX9800 GTX+. Новинка укорочена до 24 см, оригинальная система охлаждения работает более эффективно и тихо даже при полной нагрузке. Модель основана на графическом процессоре NVIDIA GeForce 9800 GTX+ с частотой 738 МГц. Карта укомплектована 512 Мбайт 256-битной памяти типа GDDR3 (2200 МГц) и поддерживает интерфейс PCI Express 2.0. Частота шейдерных блоков 1836 МГц. В комплекте геймеры найдут игру Overlord. Этот графический адаптер можно купить в магазине уже с начала года.

КУЛЕР ДЛЯ INTEL CORE I7

Вслед за новыми процессорами Intel в продаже появляются и системы охлаждения для новой платформы. Взять кулер Triton 88 от ASUS. Эта новинка способна охладить пыл процессора Intel Core i7, а также моделей на базе Socket LGA775, 1207/AM2/AM2+. Для этого предусмотрено медное основание, шесть медных тепловых трубок и массивный алюминиевый радиатор, который обдувается 120-миллиметровый вентилятором с подсветкой. Скорость вращения может составлять от 800 до 2100 оборотов в минуту в зависимости от температуры, уровень шума – 20 дБ. Вес 876 г. Продажи начались уже с января месяца.

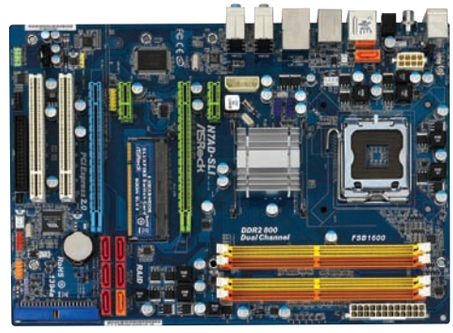


ПЕРВАЯ ИНФОРМАЦИЯ О NVIDIA GEFORCE GTX 295

Пусть немного, но в абсолюте Radeon HD 4870 X2 все же обходит GeForce GTX 280. Очевидно, что двухпроцессорная плата быстрее своего конкурента с одним графическим ядром. Ожидается, что новым лидером в стане NVIDIA станет GeForce GTX 295. По существу это двухпроцессорное решение на обновленном и переведенном на новый технический процесс чипе GTX 200. Из первых фотографий понятно, что плата состоит из двух карт, как это было с GX2-модификациями. Для работы требуется только один слот PCI-Express X16. Между двумя адаптерами находится активная система охлаждения с радиаторами и кулером. Тепло выводится через решетку за пределы корпуса. На задней панели расположены два DVI-разъема и один HDMI-порт. На момент подготовки номера официальные спецификации этого адаптера еще не объявлены. Приведем неподтвержденную информацию. Частота работы процессоров составит 576 МГц, GDDR3-памяти – 1998 МГц, шейдерных блоков – 1242 МГц. Объем памяти 1792 Мбайт, ширина шины – 448 бит.
В Сети также появились первые результаты тестов NVIDIA GeForce GTX 295. Почти везде новинка обгоняет Radeon HD 4870 X2. Особенно заметна разница в играх с поддержкой PhysX, таких как Mirror's Edge. Хотя к такой информации следует относиться очень осторожно – нам не известны подробности теста, версии драйверов и еще много важных нюансов.

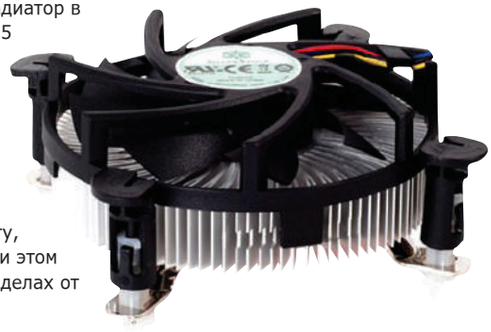
В ОДИН МОМЕНТ

Информация о наборе системной логики NVIDIA nForce 740i SLI появилась еще в мае прошлого года. Ожидалось, что это будет немного доработанный NVIDIA nForce 650i с северным мостом C55 и южным MCP51. В результате первой с материнской платой на этом чипе поспела компания ASRock. Новинка получила название N7AD-SLI. В ее основе одночиповый набор системной логики MCP79-D с интегрированной графикой GeForce 9400. Само собой, плата ориентирована на работу с современными процессорами Intel LGA775, оснащена двумя интерфейсами PCI-E 2.0 x16. Пользователь вправе установить четыре модуля DDR2-800 суммарным объемом до 16 Гбайт. Имеется шесть портов SATA, пара FireWire и десять USB 2.0, а также eSATA. В качестве звукового кодека применен весьма качественный 8.2-канальный Realtek ALC890 с соотношением сигнал/шум 110 дБа и поддержкой HDCP. Конечно, сегодня этим никого не удивишь, зато модель отличается наличием функции Instant Boot. Она позволяет запускать компьютер после того, как он был выключен, всего за 3-4 секунды! Суть ее работы довольно проста: совмещая в себе возможности режимов Sleep и Hibernate, она сохраняет основные параметры на жестком диске и после нажатия кнопки питания сразу же запускает операционную систему в рабочем режиме. Для этого, правда, на компьютере должен быть только один профиль пользователя и отключена защита паролем. Ожидается, что новинка будет стоит не более 100 долларов.



ТОРЖЕСТВО МИНИМАЛИЗМА

Зачем покупать большие, тяжелые и шумные кулеры, если аналогичная модель с крохотным радиатором и небольшим вентилятором справляется с поставленной задачей ничуть не хуже? От компактных модификаций только выгода. Внутри корпуса остается куда больше места, общая площадь поверхности, на которой собираются слои пыли, также уменьшается в несколько десятков раз! Единственный недостаток – такие кулеры смогут остудить далеко не все современные процессоры. Новинка от SilverStone – кулер Nitrogon NT07-775 справляется с 45-нанометровыми процессорами серий E8000/E7000 от Intel. Его размеры невелики: 93x36.5x93 мм. Он станет идеальным вариантом для охлаждения процессора в низкопрофильных корпусах. Радиатор в Nitrogon NT07-775 выполнен из алюминия, подошва из меди. Скорость вращения вентилятора составляет от 1200 до 1800 оборотов в минуту, уровень шума при этом колеблется в пределах от 15 до 23 дБ.



ТЕКСТ: КИРИЛЛ АВРОРИН

Прямой эфир

Тест ТВ-тюнеров

ЧТО МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

AVER MEDIA AVERTV DVI BOX 1080I
AVERMEDIA HYBRID HX
LEADTEK PALMTOP DTV200 H
BEHOLDER TV INTRO
COMPRO VIDEOMATE VISTA U2800F HYBRID
KWORLD PLUSTV HYBRID USB STICK
COMPRO VIDEOMATE VISTA U750F
PINNACLE PCTV HYBRID PRO STICK

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Процесс тестирования ТВ-тюнеров не слишком сложен. Большей частью мы их оценивали именно с потребительской точки зрения. Иными словами, рассматривали комплектацию: наличие или отсутствие пульта дистанционного управления, радио- и ТВ-антенны, дополнительных проводов и переходников. Также подробно изучали программу, поставляемую вместе с тюнером. Будет не слишком большим преувеличением сказать, что хороший софт – это главная составляющая неплохой модели ТВ-тюнера. Без надежной и простой в настройке программы он просто не покажет всех своих возможностей. Лет пять назад найти хороший софт было сложно, многие пользователи выбирали альтернативные программы просмотра телевидения, настраивали их под свою модель тюнера, отказавшись от решений, которые предлагает производитель. Сегодня ситуация значительно изменилась – многие авторитетные компании, например, такие как Pinnacle и Aver Media, уже давно делают многофункциональные пакеты ПО, которые может настроить даже начинающий пользователь, а их возможности очень широки.
Помимо комплектации и программного обеспечения нашего внимания удостоилось качество изображения. Вне зависимости от типа ТВ-тюнера настраивали максимум возможных программ и сравнивали среднее качество отображения основных каналов. Количество настроенных программ сравнивать не стали – получалось так, что на одной и той же модели оно все время было разным, сколько бы раз мы ни сканировали эфир. Собственно, этим и завершались тесты ТВ-тюнеров, на основании которых и выносилась итоговая оценка, и присуждались награды.
В конфигурации мы привели параметры тестового стенда, но в данной статье он особой роли не играет – его характеристики значительно превышают системные требования программ ТВ-тюнеров. Часть протестированных тюнеров и вовсе являются автономными моделями, в работе которых вычислительная мощь компьютера не важна.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР
Intel Core 2 Duo E7300
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА
Foxconn datalife ela
ПАМЯТЬ
DDR2 2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
ЖЕСТКИЙ ДИСК
RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II
ВИДЕОКАРТА
ATI Radeon HD 4870
DVD-ПРИВОД
LG GSA-H62N
КОРПУС
GMC R2 TOAST
БП
ThermalTake W0131RE 850W
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА
Microsoft Windows Vista Ultimate
МОНИТОР
Samsung SyncMaster 215tw

Если когда-то компьютеры создавались для математических вычислений, то сейчас ими пользуются для различных целей. Именно на основе ПК построено управление системами «Умный дом», с помощью компьютера осуществляется контроль за охранными сигнализациями и тем более теле- и радиовещание. Для того чтобы иметь возможность смотреть на экране монитора телепрограммы, системный блок или ноутбук должен быть оснащен ТВ-тюнером. Их существует несколько видов, и в этой статье мы рассмотрим различные модели, выясним их преимущества и недостатки.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ

На сегодняшний день различают несколько видов компьютерных ТВ-тюнеров. Самый распространенный – внутренние платы. Обычно они используют PCI-шину, более современные модели устанавливаются в разъем PCI-Express. Их достоинства – богатый функционал, как правило, отличная комплектация и невысокая цена. Недостатков также немало. Часто ТВ-тюнером оснащают мультимедиакомпьютер, который выполняет роль музыкального и видеоцентра, для чего используются красивые barebone-корпуса. Среди внутренних ТВ-тюнеров большинство моделей слишком громоздкие, чтобы устанавливать их в компактные системные блоки, – для этого нужна плата низкого профиля. Такие можно найти, но они будут заметно урезаны в своих возможностях. Другой возможный минус – применяемость ТВ-тюнера. Внутреннюю плату трудно переставить в другой компьютер, на это нужно время. Если у тебя дома несколько компьютеров, к тому же один из них ноутбук, то смотреть телевизор на экране ПК сможешь только ты, а остальным домочадцам придется искать другие решения проблемы.
Куда все проще, если ты выбираешь внешний ТВ-тюнер. С одной стороны, он подключается к USB-порту, а с другой – к нему можно присоединить ТВ-антенну. На внешних тюнерах имеется такой же арсенал портов и разъемов, как и на внутренней карточке. Установив программное обеспечение, можно сразу приступать к просмотру. На сегодняшний день это фактически единственный вид ТВ-тюнеров, который подойдет владельцам ноутбуков (есть также PC-Card-модели, но уже не так много ноутбуков оборудовано им). Разумеется, если есть необходимость смотреть передачи то на одном компьютере, то на другом, можно легко переставить тюнер. Все просто, быстро и понятно.
Третий вид ТВ-тюнеров – автономные модели. По своей архитектуре они схожи с обычными, но отличаются тем, что фактически не требуют участия компьютера в выводе изображения. Автономная модель подключается к видеовходу монитора и выводит изображение прямо на экран. Таким образом, за сотню с лишним долларов можно из своего компьютерного монитора сделать ЖК-телевизор. Точно так же его можно подключить к ноутбуку, видеовход есть у большинства моделей. В комплекте с таким тюнером можно найти и пульт дистанционного управления, и различные провода для подключения звука.
При покупке также рекомендуем обратить внимание на дополнительные интересные функции ТВ-тюнеров. Например, автоматическая запись эфира на DVD-болванки (для существенной экономии места на жестком диске), программы для сжатия видео в формат портативных устройств (PSP, iPod, Windows Mobile) и др.

AVERTV DVI BOX 1080I

ТИП ПОДКЛЮЧЕНИЯ	автономный ТВ-тюнер
ВХОДЫ	аудио, S-Video, компонентный, композитный, DVI
ВЫХОДЫ	аудио, DVI
ФУНКЦИИ	картинка в картинке, мультиэкран, таймер записи
ПОДДЕРЖКА РАЗРЕШЕНИЙ	720p, 1080i
МАКСИМАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ	1920x1200
ФОРМАТ ВИДЕО	4:3, 5:4, 16:9, 16:10
ПУЛЬТ Д/У	есть

Мощная новинка от одного из самых известных производителей ТВ-тюнеров компании Aver Media. Это автономный тюнер с поддержкой видео высокого разрешения. Максимальное разрешение составляет 1920x1200, что хватит обладателям даже самых гигантских ЖК-панелей. Устройство подключается к ТВ-входу монитора, а в качестве источника сигнала использует стандартную ТВ-антенну. Всеми настройками легко управлять при помощи пульта. Меню схоже с меню обычного телевизора, но на деле содержит в себе куда больше возможностей. Мы не могли пожаловаться на недостаток настроек изображения, звука, здесь все в полном порядке. Описания программного обеспечения не будет по причине полного его отсутствия. Все, что есть, – это пульт управления и экранное меню. Зато много можно рассказать о безупречном качестве приема сигнала. Во время сканирования эфира все доступные каналы были найдены, после чего их можно было самостоятельно распределить по кнопкам на пульте. Всего поддерживается 181 канал. На нашем мониторе мы смогли протестировать тюнер лишь в разрешении 1680x1050, но, по отзывам, он прекрасно работает и в разрешении 1920x1200. Также стоит отметить различные форматы вывода изображения – начиная от 4:3 и заканчивая 16:10.

AVERMEDIA HYBRID HX

ТИП ПОДКЛЮЧЕНИЯ	гибридный TV-тюнер
ВХОДЫ	аудио, S-Video, композитный
ВЫХОДЫ	нет
ФУНКЦИИ	картинка в картинке, мультиэкран, таймер записи, телетекст, time shift
ПОДДЕРЖКА РАЗРЕШЕНИЙ	720p, 1080i
МАКСИМАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ	720x576
ФОРМАТ ВИДЕО	4:3, 16:9
ПУЛЬТ Д/У	есть

Очень приятное решение, хоть и недешевое. Своими размерами тюнер напоминает флешку. Похож он на нее не только внешним видом, но и простотой в работе. Тюнер легко подключается к USB-порту, моментально устанавливается фирменный софт, сканируются каналы – и все, можно смотреть и наслаждаться (если есть что посмотреть в принципе на ТВ). Небольшие размеры не сильно ограничили тюнер в его возможностях: здесь есть и поддержка высоких разрешений, двух основных форматов изображения (4:3 и 16:9), отображение «картинок в картинке», а также очень полезная опция – временная пауза. Напомним, что с ее помощью можно поставить любую телепередачу на паузу и досмотреть ее после. Все это время будет идти автоматическая запись эфира на жесткий диск. Разумеется, можно и просто так записать передачу на диск, сохранить ее в нужном формате и даже делать это автоматически, по расписанию. Больше всего в этой модели нам понравилась простота использования, компактные размеры, неплохая комплектация и очень удобный софт. За годы, что Aver выпускает различные ТВ-тюнеры, компания съела всех собак в области написания соответствующего софта, и это на самом деле одна из самых функциональных и удобных программ на сегодняшний день.

LEADTEK PALMTOP DTV200 H

ТИП ПОДКЛЮЧЕНИЯ	гибридный TV-тюнер
ВХОДЫ	аудио, S-Video, композитный
ВЫХОДЫ	нет
ФУНКЦИИ	телетекст, time shift, прямая запись на DVD
ПОДДЕРЖКА РАЗРЕШЕНИЙ	HD-видео не поддерживается
МАКСИМАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ	720x576
ФОРМАТ ВИДЕО	4:3, 16:9
ПУЛЬТ Д/У	есть

Бюджетный и стильный ТВ-тюнер. Компания Leadtek больше известна своими видеоплатами, но довольно давно она занимается и производством мультимедиаоборудования. Модель PalmTop DTV200 H появилась совсем недавно и успела попасть к нам на тестирование. Нам понравилась программа, поставляемая в комплекте, – простая, удобная и с неплохим функционалом. В частности, в наборе поставляются утилиты для конвертирования записанного видео в формат iPod, PSP и других портативных устройств. Пульт дистанционного управления также весьма удобен, при этом он полностью совместим с форматом Microsoft Media Center. Однако у этого ТВ-тюнера есть немало технических недостатков. Самый главный – это отсутствие поддержки HD-разрешения. Таким образом, максимальное разрешение составляет 720x576 точек. Другой минус – единый вход для ТВ- и радиоантенны. Придется постоянно переключать провода. Интересно, что на корпусе тюнера предусмотрено отверстие для второй антенны, но оно закрыто пластиковой заглушкой. Итог – хороший бюджетный и стильный внешний ТВ-тюнер с удобным софтом. Мы порекомендовали бы его обладателям портативных устройств: КПК, смартфона, Playstation Portable, iPod.

$105

BEHOLDER TV INTRO

ТИП ПОДКЛЮЧЕНИЯ	автономный ТВ-тюнер
ВХОДЫ	аудио, S-Video, композитный, VGA
ВЫХОДЫ	аудио, VGA
ФУНКЦИИ	мультиэкран, картинка на рабочем столе
ПОДДЕРЖКА РАЗРЕШЕНИЙ	720p, 1080i, 1080p
МАКСИМАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ	1920x1200
ФОРМАТ ВИДЕО	4:3, 16:9, 16:10
ПУЛЬТ Д/У	есть

Громоздкий и сравнительно недорогой автономный ТВ-тюнер. По своим возможностям он практически не уступает автономнику от Aver, а в чем-то даже превосходит его. Подключение классическое – при помощи D-SUB или DVI-провода. Тюнер поддерживает высокие разрешения, имеет основной набор портов. Даже более того. За довольно большой крышечкой располагается COM-порт. Для чего он нужен в современном устройстве? Дальнейшее изучение показало: для закачки новых прошивок, которые можно скачать на сайте компании. Другой вопрос: где в современном компьютере, а тем более ноутбуке, найти тот самый COM-порт? Было бы логичнее вывести USB-адаптер, как делают большинство производителей. Так что рискнем предположить, что многие пользователи не будут тратить время на поиски ушедшего в историю разъема и останутся без, возможно, полезных апгрейдов встроенного ПО.
В использовании ТВ-тюнер Beholder TV Intro довольно прост, экранное меню недалеко ушло от телевизионного, все необходимые функции удачно выведены на пульт дистанционного управления. Качество изображение неплохое, но заметно хуже, чем у автономника Aver. Некоторые каналы мы так и не смогли поймать без помех и искажений.

$120

COMPRO VIDEOMATE VISTA U2800F HYBRID D/A STICK

ТИП ПОДКЛЮЧЕНИЯ	гибридный TV-тюнер
ВХОДЫ	аудио, S-Video, композитный
ВЫХОДЫ	нет
ФУНКЦИИ	картинка в картинке, мультиэкран, таймер записи, time shift
ПОДДЕРЖКА РАЗРЕШЕНИЙ	720p, 1080i
МАКСИМАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ	720x576
ФОРМАТ ВИДЕО	4:3, 16:9
ПУЛЬТ Д/У	есть

Хороший пример несогласованности в работе инженеров и программистов. По качеству изображения, четкости приема сигнала, уровню звука этот ТВ-тюнер ничем не уступает продукции Aver. При прочих равных условиях мы бы обязательно поставили им идентичные оценки и разделили награду между ними. Но все портит крайне неудачное программное обеспечение. Проблемы начались с самого начала, когда мы устанавливали софт на наш тестовый стенд. Получив штук пять различных ошибок в процессе установки, мы решили перейти с Windows Vista на Windows XP, хоть это и противоречит условиям теста. В Windows XP нам удалось-таки установить программное обеспечение на компьютер, правда, в процессе инсталляции также возникали ошибки. Сама программа разочаровала – она ставится в комплекте с несколькими утилитами, а при запуске не прочь повесить систему (к счастью, не намертво). Интерфейс неудобный, найти доступ к нужным настройкам не так просто. Но, повторимся, все это сочетается с отличным изображением, которого мы все-таки добились, просканировав эфирную сетку. Вывод – неплохое решение для тех, кто хочет поэкспериментировать с программами сторонних производителей. С фирменным ПО на данный момент лучше не связываться.

KWORLD PLUSTV HYBRID USB STICK

ТИП ПОДКЛЮЧЕНИЯ	гибридный TV-тюнер
ВХОДЫ	композитный
ВЫХОДЫ	нет
ФУНКЦИИ	картинка в картинке, таймер записи
ПОДДЕРЖКА РАЗРЕШЕНИЙ	720p, 1080i
МАКСИМАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ	720x576
ФОРМАТ ВИДЕО	4:3, 16:9, 16:10
ПУЛЬТ Д/У	есть

$66

Один из самых недорогих на сегодняшний день компактных USB-тюнеров. Тайваньская компания KWorld не слишком известна на нашем рынке, но при столь интересной ценовой политике имеет все шансы быстро стать популярным брендом. Как и многие аналогичные модели, KWorld оснащен всегда одним входом для антенны и USB-выходом для подключения к компьютеру. Установка и настройка прошли без проблем, качество трансляции было удовлетворительным. Тем не менее почему-то много каналов передавалось с помехами. Более глубокая настройка и повторное тестирование не помогли. Очень расстроило полное отсутствие FM-функций в этой модели. Все-таки если еще можно смириться с тем, что в компактный тюнер может быть подключена лишь одна антенна, то полное отсутствие возможности прослушивания радиостанций повлияло на итоговую оценку. Конечно, в комплекте не было столь богатого набора программного обеспечения, как в случае с продукцией Pinnacle или Leadtek. Несмотря на то что основным функциям этот ТВ-тюнер обучен, для полноценного его использования придется самостоятельно скачивать программы сторонних разработчиков и с помощью них обрабатывать видео.

COMPRO VIDEOMATE VISTA U750F

ТИП ПОДКЛЮЧЕНИЯ	внешний ТВ-тюнер
ВХОДЫ	аудио, аудио, S-Video, композитный
ВЫХОДЫ	аудио, DVI
ФУНКЦИИ	картинка в картинке, мультиэкран, таймер записи, Time Shift
ПОДДЕРЖКА РАЗРЕШЕНИЙ	720p, 1080i
МАКСИМАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ	720x576
ФОРМАТ ВИДЕО	4:3
ПУЛЬТ Д/У	есть

При весьма значительной разнице в цене есть смысл уделить время и найти программу от стороннего разработчика. В аппаратной части внешний тюнер Compro практически ничем не отличается от USB-модели, а это значит, что он обладает таким же качеством приема сигнала. Мы просканировали эфир и нашли все имеющиеся в сетке каналы, подавляющее большинство из них передавались с идеальным качеством. К сожалению, программное обеспечение, поставляемое с этой моделью, не изменилось – оно было столь же низкого качества, как и в случае с Compro Videomate Vista U2800F Hybrid D/A Stick. Еще один плюс – наличие раздельных портов для ТВ- и радиоантенны, поэтому тебе не придется постоянно их переключать, как в случае с совсем компактными USB-моделями. Другая полезная, но не такая уж редкая функция – теледесктоп. Она транслирует эфир на всю поверхность рабочего стола или на его часть. Конечно, для этого желательно иметь достаточно производительный компьютер, иначе во время переключений на рабочий стол система будет заметно тормозить. В общем и целом нам понравилась эта модель, так как за реально очень низкую стоимость она обеспечивает высокое качество изображения, звука.

PINNACLE PCTV HYBRID PRO STICK

ТИП ПОДКЛЮЧЕНИЯ	гибридный TV-тюнер
ВХОДЫ	композитный
ВЫХОДЫ	нет
ФУНКЦИИ	телетекст, time shift
ПОДДЕРЖКА РАЗРЕШЕНИЙ	720p, 1080i
МАКСИМАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ	720x576
ФОРМАТ ВИДЕО	4:3, 16:9
ПУЛЬТ Д/У	есть

Как ни странно, но победителем нашего теста стал не наворочченный внешний тюнер в форме коробки, а компактный USB-адаптер. В чем причина подобного успеха? Во-первых, качество сигнала. Если честно, то нам трудно было сравнить модели Aver, Compro и Pinnacle по этому параметру – все они проявили себя достойно. Каждый тюнер не справился с трансляцией максимум 1–2 каналов из нескольких десятков. Соответственно все остальные каналы передавались с высочайшим качеством. Со звуком также никаких проблем. Компания Pinnacle, являясь крупнейшим разработчиком серьезных программных пакетов, без проблем справилась с созданием софта для ТВ-тюнеров. Поставляемая в комплекте программа элементарна в освоении, поддерживает массу интересных функций. Например, есть автоматическая запись на DVD-диски, что может быть полезно владельцам компактных ноутбуков, у которых не слишком емкие винчестеры. Разумеется, поддерживаются все основные функции современного цифрового ТВ-тюнера. И работают без сбоев. Единственный серьезный недостаток этой модели – полное отсутствие FM-тюнера. Конечно, понятно, что в крохотную USB-планку нельзя запихать все имеющиеся возможности тюнеров, но в случае с Aver удалось это реализовать, пусть и не самым удобным способом.

ВЫВОДЫ

Как всегда, для начала хочется отметить тенденции развития современных тюнеров на примере протестированных нами восьми моделей. Очень порадовала компания Aver – она доказала свое лидерство в данной области рынка, представив несколько мощных, современных и оснащенных новинок. Так сложилось, что награды в тесте получили продукты других компаний, но это не умаляет достоинств внешних и автономных тюнеров Aver. Компании Compro достаточно кардинально переработать собственное программное обеспечение. Как минимум для того, чтобы покупатель мог не просто смотреть программы, но и пользоваться всеми интересными и уникальными возможностями ее тюнеров. У этих моделей огромный потенциал, и использован он пока может быть лишь при помощи программного обеспечения сторонних разработчиков. Благо таких предостаточно. Что касается Pinnacle, то мы, если честно, предполагали подобное развитие событий. Простая программа чем-то напоминает продукцию Apple, настолько в ней все интуитивно и доступно. Было бы интересно рассмотреть более функциональные внешние модели Pinnacle, чтобы узнать, на что они способны вкупе с фирменным ПО. Возможно, в ближайшем будущем мы изучим несколько оригинальных решений этой компании.

ТЕКСТ: КИРИЛЛ АВРОРИН

Темная полевка

MICROSOFT ARC MOUSE

РЕВОЛЮЦИЯ

Где-то полгода назад специалисты Microsoft решили сделать инновационный продукт для молодых, успешных и активных покупателей. Таковым могла стать лишь компьютерная мышка. Обязательно беспроводная. Непременно с революционным дизайном. Результатом труда целого отдела дизайнеров стала складная компьютерная мышка Arc Mouse. Особенность ее в необычайной форме, размерах и весе. Взгляните на фотографию. Манипулятор с легкостью помещается в ладони, а в сложенном состоянии превращается в забавный аксессуар. На встрече с прессой представители Microsoft высказали интересное предположение: такую мышку можно носить с собой как аксессуар. Что же, идея имеет право на жизнь.

BLUETRACK

Одновременно с Arc Mouse было анонсировано немалое количество интересных продуктов, в том числе новый манипулятор с оптическими сенсорами на основе технологии BlueTrack. Предполагается, что такая мышка будет на голову выше лазерной и уж тем более оптической. Возможно даже, новинка станет отраслевым стандартом. Пока же это лишь запатентованная разработка Microsoft. Ожидается, что в ближайшем будущем все мышки этой марки будут выпускаться исключительно на BlueTrack. Arc Mouse не имеет в своем арсенале данной супертехнологии. Дело в том, что разрабатывались два проекта разными группами внутри компании и стартовали практически одновременно. Возможно, в будущем нам покажут модификацию Arc Mouse с поддержкой BlueTrack.

СЕНСОР

Ожидается, что более качественная система распознавания поверхности компенсирует недостатки беспроводного интерфейса и выведет продукты Microsoft на новый уровень. И, раз уж зашел разговор о сенсоре, скажем следующее. У Arc Mouse сенсор расположен не в центре подошвы манипулятора, а сильно смещен вперед. Получается весьма интересный эффект – мышка кажется очень чувствительной и при этом практически не реагирует на плавные перемещения задней части вправо-влево. Требуется некоторое время, чтобы к этому привыкнуть.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ

Соединение с компьютером осуществляется по каналу радиосвязи. Помогает этому миниатюрный USB-приемник. При транспортировке его можно прикрепить к нижней поверхности мыши с помощью магнита или оставить в USB. Об уровне заряда батарей позволяет судить двухцветный индикатор. В комплект входит чехол. Мышь будет выпускаться в двух цветовых вариантах: черном и красном.

СПЕЦИФИКАЦИИ

ИНТЕРФЕЙС ПОДКЛЮЧЕНИЯ
радиоинтерфейс 2.4 Ггц, USB-приемник

ДАЛЬНОСТЬ СВЯЗИ
10 м

ТИП СЕНСОРА
лазерный

ЦЕНА
$30

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ компактный, бесшумный
+ классный дизайн
- маломощный графический адаптер

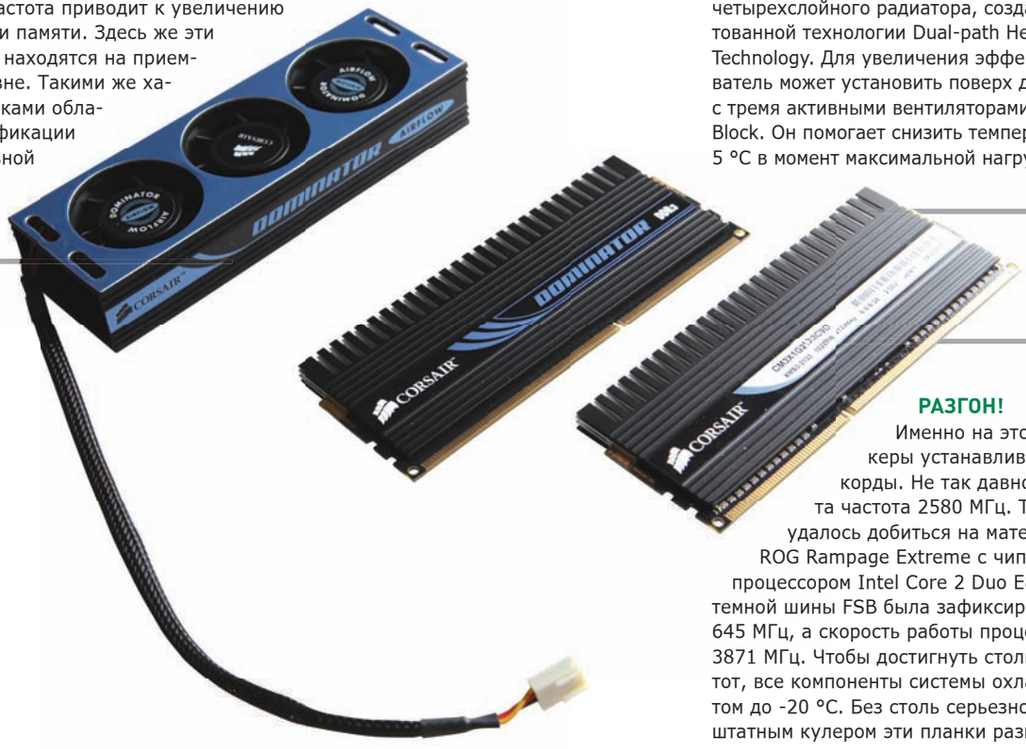
ТЕКСТ: Даниил Невзоров

Скорость мысли

CORSAIR DOMINATOR DDR3 PC-17066

ПАМЯТЬ

Точное название набора памяти – CM3X1G2133C9D. Суммарный объем 2 Гбайт. В продаже можно найти и больше, например на 4 Гбайт. Номинальная тактовая частота памяти 2133 МГц. На сегодняшний день это самые быстрые модули DDR3. В данном режиме планки работают с задержками 9-9-9-24. Это также весьма впечатляющие показатели. Как правило, большая тактовая частота приводит к увеличению латентности памяти. Здесь же эти параметры находятся на приемлемом уровне. Такими же характеристиками обладают модификации с номинальной скоростью 1333 МГц.



ОСОБЕННОСТИ

Производитель заявляет, что эта память проходила испытания на системе с NVIDIA nForce 790i SLI и теперь, после подтверждения работоспособности, обеспечивается пожизненной гарантией качества. Каждый из двух модулей требует напряжения 2 В. Охлаждение осуществляется при помощи фирменного четырехслойного радиатора, созданного по запатентованной технологии Dual-path Heat Xchange (DHX) Technology. Для увеличения эффективности пользователь может установить поверх двух планок модуль с тремя активными вентиляторами Dominator Air-Flow Block. Он помогает снизить температуру примерно на 5 °C в момент максимальной нагрузки системы.

РАЗГОН!

Именно на этой памяти оверклокеры устанавливают мировые рекорды. Не так давно была достигнута частота 2580 МГц. Таких результатов удалось добиться на материнской плате Asus ROG Rampage Extreme с чипсетом Intel X48 и процессором Intel Core 2 Duo E8400. Частота системной шины FSB была зафиксирована на отметке 645 МГц, а скорость работы процессора составила 3871 МГц. Чтобы достигнуть столь высоких частот, все компоненты системы охладили жидким азотом до -20 °C. Без столь серьезного охлаждения со штатным кулером эти планки разгоняются до частоты 2200 МГц.

СПЕЦИФИКАЦИИ

СЕРИЯ
DOMINATOR

МОДЕЛЬ
CM3X1G2133C9D

ТИП
DDR3

ОБЪЕМ
2x1 Гбайт

НОМИНАЛЬНАЯ ЧАСТОТА
2133 МГц

СТАНДАРТ
PC-17066

ПРОПУСКНАЯ СПОСОБНОСТЬ
17066 Мбайт/с

ТАЙМИНГИ
9-9-9-24

НАПРЯЖЕНИЕ
2 В

ОХЛАЖДЕНИЕ
активное
(устанавливается опционально)

ЦЕНА
$500

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ активная система охлаждения
+ хороший разгонный потенциал
- не продается в комплекте 3х 1Гбайт (актуально для трехканальных систем)

железный FAQ

В этом месяце нам поступило много писем по поводу проблем с играми. У кого-то они не запускаются, у кого-то вылетают с ошибками. Разработчики в последнее время внедряют все новые системы защиты. Некоторые игры можно спокойно скачать и запустить, но во время процесса экономного игрока будут поджидать различные проблемы. К примеру, пиратская версия GTA4 после 5–10 минут игры делала главного героя в стельку пьяным, после чего он не мог нормально ходить, ездить на автомобиле и тем более стрелять. Вывод? Пользуйтесь лицензионными играми, выбирайте лучшие и покупайте их. Благо отечественные компании-распространители ведут достаточно демократичную политику в области розничных цен.

Кирилл Аврорин

Здравствуй, дорогая редакция! В новом году решил кардинально обновить свой старый компьютер. С подбором комплектующих проблем не возникло – спасибо вашему разделу «Конфигурация» на сайте. Но вот не могу решиться, какой же мне приобрести системный блок. В магазинах можно встретить гигантские корпуса, компактные, очень красивые, с экранами и регуляторами скорости вентиляторов. Мне понравился один, но он весит столько, что я не смог его поднять, а стоит намного больше, чем имеется в наличии финансов. Вкратце расскажите, что лучше для среднестатистической игровой машины, которую я и хочу собрать в ближайшем будущем.

Илья Соколов

Приветствуем, Илья! Проблема не такая маловажная, как может показаться на первый взгляд. Давай попробуем разобраться. Маленький корпус, он же micro, mini ATX, предназначен в основном для офисных и мультимедиакомпьютеров. Можно без проблем установить туда достаточно мощный процессор, пару емких жестких дисков, но нельзя вставить мощную видеокарту. Ей не хватит места и мощности блока питания. Да и охлаждение в таком корпусе довольно слабое. Средний корпус – midi ATX будет достаточен для ПК любого предназначения, если ты не собираешься ставить в него мультиграфическую систему или огромный массив жестких дисков. Корпус среднего размера хорош для тех, кто покупает компьютер на пару лет и в течение этого срока практически в него не заглядывает. Он занимает мало места, в то же время обеспечивает достаточное охлаждение и практически не имеет ограничений по размеру комплектующих. Если же ты предпочитаешь мощные графические адаптеры, причем в количестве 2–4 штук, то тебе просто необходимо приобрести огромный full tower. Конкретных рекомендаций давать не будем – их слишком много, выбрать лучший сложно. Зато в таком контейнере твоей системе будет комфортно, многочисленные провода не будут путаться в вентиляторах, а работающие параллельно графические адаптеры успешно выведут тепло за пределы системного блока.

Громоздкий корпус – это неудобно, зато надежно, стабильно и сильно упрощает модернизацию

Здравствуйте! Помогите, пожалуйста! Живу я далеко, интернета по волокну нет, только телефон\модем, скорость мала – чтобы скачать простой фильм (700 Мбайт), нужно чай пить два часа! Слышал, есть спутниковое оборудование. Посоветуйте, чтобы недорого и быстро. И последний вопрос: что значит односторонняя и двухсторонняя связь (спутниковый интернет)? Заранее спасибо.

Артем Каримов

Здравствуй, Артем! Было бы неплохо указать, где ты живешь, тогда мы бы посмотрели, какие предложения по подключению к интернету есть в твоем регионе. Так сказать трудно. Но сейчас спутниковый интернет в совокупности дороже, чем более популярный и распространенный ADSL. Поэтому есть смысл поискать именно ADSL-провайдеров, у которых, может быть, окажется подходящий по скорости и стоимости тариф. Что касается двухсторонней и односторонней связи, то при использовании одностороннего спутникового канала информация из интернета к подключаемому компьютеру передается через спутник, а в обратном направлении – через иное интернет-соединение (возможно, достаточно медленное, например модемное). Зато этот вариант наиболее дешев. В режиме двухсторонней связи данные передаются при помощи специального довольно дорогого передатчика.

Здравствуйте, уважаемая редакция! Есть интернет-соединение со скоростью 128 Кбит/с. После 20–40 минут работы или игры появляется следующее сообщение: «Generic Host Process for Win32 Sistem – обнаружена ошибка», после чего интернет отключается. Однако в сетевом окружении соединение считается включенным и отключить его нельзя! Перезагрузка иногда помогает, но на 10–15 минут, не более. В службе технической поддержки провайдера мне сказали, что это связано с тем, что перед выключением компьютера или модема нужно отключать соединение. Я так и делаю, а когда появляется эта ошибка, то ничего выключить нельзя и приходится перезагружать компьютер. Получается замкнутый круг.

Коля

Привет! Первая ошибка, скорее всего, программного характера. Попробуй обновить драйверы и все программное обеспечение, связанное с доступом в Сеть. В крайнем случае переустанови операционную систему. Вторая же ошибка, как уже пояснили в службе технической поддержки, может возникать из-за некорректного завершения DSL-сессии. В результате после перезагрузки в течение 10–15 минут нельзя подключиться к интернету.

Привет! Читаю ваш журнал уже три года, так и дальше держать (только дизайн обложки был лучше год назад). У меня вот какой вопрос: я решил обновить свой компьютер. Что бы вы посоветовали, если нужны только материнская плата, видеокарта, процессор и оперативная память? Хочу, чтобы GTA4 на максимуме пошла вместе с Crysis. Желательно уложиться в 20 тысяч рублей, в крайнем случае в 30.

Миша

И тебе привет! На одном из наших компьютеров GTA4 успешно идет с конфигурацией Intel Core 2 Duo (разогнан до 3.33 ГГц), 2 Гбайт DDR2 800 МГц Kingston и видеокарта ATI Radeon HD 4870. Перед этим там стояла NVIDIA GeForce 8800 GT, и для максимальных настроек ее не хватало. И вообще, игре больше нужна мощная видеокарта, чем сверхзвуковой процессор. Поэтому можем посоветовать примерно такого же класса процессор Intel Core 2 Duo E8500 (3.16 ГГц, без проблем можно разогнать до 3.33 ГГц и выше, 6500 рублей), материнскую плату GigaByte GA-EP45-DS3 (чипсет Intel P45, 3600 рублей), оперативную память 2 гигабайта Kingston HyperX 1066 МГц (1300 рублей) ну и видеокарту ATI Radeon HD 4870 – 7500 рублей. Получится вполне шустрая конфигурация, без лишнего пафоса. Вообще, рекомендуем заходить на наш сайт – www.gameland.ru, где мы ежемесячно обновляем оптимальную конфигурацию для разных ценовых диапазонов.

Здравствуй, любимый журнал! Помогите мне разобраться с неболь-

шой проблемой. Во время загрузки компьютера вылезает сообщение Intel CPU uCode loading error Press F1 to continue. Это не слишком мешает, но я уже второй год нажимаю F1. Насколько я понял, дело в процессоре. Переустановка Windows XP не помогла. Замена «материнки» тоже. Материнская плата – ASUS P5B+ Series. Процессор Intel Core Quad Q6600. Спасибо!

Леха

Здорово, Леха! Жаль, ты не указал, на какую именно материнскую плату ты поменял свою. Если на такую же или похожую, то проблему можно решить при помощи перепрошивки BIOS. В инструкции к твоей материнской плате подробно рассказано, как это сделать. Скачай самую свежую версию, прошей, после чего твоя системная плата будет «знать» твой процессор и не будет задавать вопросов при старте. На всякий случай проверь в BIOS, совпадает ли частота работы системной шины, множитель и другие параметры. Параметры своего процессора можешь взять либо с официального сайта Intel, либо с сайта любого интернет-магазина, где все это подробно указано.

Добрый день! Мне в игровом магазине посоветовали для игр купить графический адаптер GeForce GTX 260 896 Мбайт, сославшись на то, что GeForce в играх лучше Radeon. Какую видеокарту посоветуете купить: Palit GeForce GTX 260 896 Мбайт или Palit Radeon HD 4870 512 Мбайт (для меня видеокарта Sapphire Radeon HD 4870 X2 2GB слишком дорогая)?

Василий

Добрый день, Василий! Исходя из результатов наших тестов, мы бы порекомендовали все-таки обратить внимание на ATI Radeon HD 4870, во многих играх он превосходит GeForce GTX 260. Ну а заявления продавцов о том, что GeForce в играх лучше Radeon, – бред по своей сути. Есть различные модели, разной цены и с разными характеристиками. В одном классе интереснее выглядит продукция NVIDIA, в другом – ATI. Ситуация постоянно меняется, выходят новые платы, внедряются технологии. Обе фирмы совершенно достойные и поставляют качественные графические адаптеры с отличным программным обеспечением. Отрицать это могут только непрофессионалы.

Привет, «РС ИГРЫ»! У меня возникла проблема с установкой лицензионной версии GTA4, выходит сообщение: «Ваша система не подходит для игры». В одном магазине меня предупредили, что нужна Windows XP (service pack 3), а в другом продали без проблем. Моя система: Windows XP Professional 2002 года (service pack 2), Intel Core 4500, 2 гигабайта оперативки, NVIDIA GeForce 9800 gt, материнская плата MSI P35 Neo. Можно ли без переустановки системы что-нибудь сделать (пропатчить до service pack 3 или в бубен постучать)? Надеюсь и спасибо за помощь!

Ворчун

Здравствуй, Ворчун! Стучать в бубен точно не стоит – могут настучать в ответ. Поэтому рекомендуем просто зайти на сайт Microsoft, скачать Service Pack 3 для Windows XP и установить его. Действительно, есть проблема несовместимости игры со старой версией Windows. На нашем тестовом стенде тем не менее она запустилась (версия, правда, немецкая), но работала нестабильно. После установки Service pack 3 проблема улетучилась. Систему для этого переустанавливать, разумеется, не надо.

Здравствуйте! Объясните, пожалуйста, как поставить Windows на RAID 0. Посмотрел инструкцию, настроил контроллер RAID, сделал дискетку с драйверами. Когда устанавливал систему, нажал F2, но мастер установки сказал, что дисков попросту нет. Как быть?

Алексей

Устанавливать Windows на RAID-массив несложно, но довольно утомительно. Дело в том, что системе перед установкой нужно получить специальный драйвер для RAID-контроллера. Обычно он есть на диске в комплекте с материнской платой. В самом начале установки системы следует нажать F2, дабы установить специальный драйвер RAID, а затем выбрать инсталляцию с гибкого диска. Если система не видит драйвер, значит что-то сделано не так. Возможно, на дискете попросту появились сбойные сектора. Однако эта проблема касается только старых материнских плат, где RAID-контроллер внешний, а не интегрированный. В более современных моделях Windows при установке сама без проблем опознает массив и предложит установить на него систему.

Здравствуйте! Наверное, я буду не единственным читателем, которого волнует самая ожидаемая игра года – GTA4! У меня проблема вот в чем. Когда я играю хотя бы минут 15–20, вентилятор на видеокарте работает очень шумно, причем настолько, что его слышно в другой комнате! Раньше такого не случалось. С другой стороны, я установил новые драйверы, которые посоветовали скачать в Social club. В чем может быть проблема и должно ли быть так? Моя видеоплата – ASUS GeForce 9800 GT.

Федор

Привет, Федор! Все в порядке, просто так происходит в новой версии драйверов (кстати, до сих пор не понятно, официальная ли это версия, так как на момент написания этих строк на сайте NVIDIA данная модификация так и не появилась). Тем не менее новые драйверы действительно намного быстрее раскручивают кулер видеоплаты. Быстрее не в смысле того, что он крутится активнее, а почти сразу после начала игры, когда карта еще толком не нагрелась. В любом случае если тебе это мешает, то установи утилиту для тонкой настройки графического адаптера, например Riva Tuner 2.22, и в ней выставь ручное управление кулером. Для режима 3D поставь значение, например, 70%, но после первого запуска следи за температурой графического адаптера – желательно, чтобы она не зашкаливала за 80–85 градусов Цельсия.

Здравствуйте, уважаемая редакция! У меня проблема с игрой Fallout 3. Когда я играю, то она зависает в некоторых моментах намертво! Помогите, пожалуйста! Я даже установил Service Pack 3. Конфигурация моего компьютера: Intel Core 2 Quad 2.5 ГГц, видеокарта: GeForce 9800 Palit GT Super, 2 гигабайта оперативной памяти DDR3 1066 МГц, материнская плата ASUS P5E3, Windows XP SP3. Пожалуйста, помогите! Буду благодарен!

Николай Кравченко

Николай, привет! Первый же вопрос: а у тебя лицензионная версия игры? Современные системы защиты от копирования могут сильно влиять на качество работы программы, если используется взломанная версия. Учитывая благоприятную политику издателей в нашей стране, рекомендуем купить именно оригинальную лицензионную версию, чтобы не сталкиваться с такими неприятными проблемами. В ином случае проблема может быть в драйверах. Рекомендуем их обновить, скачав с официального сайта www.nvidia.com.

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!

hard_faq

@

pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА www.gameland.ru

ТЕКСТ: ОЛЕГ КОЛЕНЧЕНКО

Платформа AMD Dragon

AMD Dragon – платформа для компьютерных энтузиастов, которая была представлена в начале января на выставке CES 2009 компанией AMD. Dragon пришла на смену уже устаревшей Spider, представленной публике в ноябре 2007 года. Новая платформа включает в себя новейшие четырехъядерные процессоры Phenom II X4, основанные на ядре Deneb, чипсет AMD 790GX, видеокарты AMD Radeon HD 4800, а также фирменное программное обеспечение под названием AMD OverDrive версии 3.0.

Производство процессоров Phenom было переведено на 45-нанометровый техпроцесс, вследствие чего в названиях появился индекс II. Следует отметить, что с переходом на новые технологические нормы стали использовать иммерсионную литографию и технологию SOI. Последняя обеспечила увеличение частотного потенциала процессоров: модель Phenom II 940 работает на частоте 3 ГГц, а 920 – на частоте 2.8 ГГц. Изменения затронули кэш-память третьего уровня: ее объем увеличился с 2 до 6 Мбайт. В то же время объем кэша первого и второго уровней остался неизменным – 512 Кбайт и 2 Мбайт соответственно. Также прирост производительности в сравнении с Phenom X4 обеспечили изменения на уровне ядра, благодаря которым увеличилось количество исполняемых операций за такт. Phenom II X4 обладают встроенным двухканальным контроллером памяти, поддерживающим память типа DDR2 с частотой 1066 МГц, который обеспечивает пропускную способность 17.1 Гбайт/с. Также новые процессоры наделены поддержкой шины Hyper-Transport 3.0, представленной одним 16-битным соединением, осуществляющим передачу данных со скоростью 20.6 Гбайт/с.

Кроме Hyper-Transport 3.0, Phenom II X4 поддерживает множество инновационных технологий, таких как Direct Connect Architecture, AMD Wide Floating Point Accelerator, AMD Memory Optimizer Technology, AMD Digital Media Xpress 2.0 и AMD Balanced Smart Cache. Последняя сокращает задержки при обращении к оперативной памяти. Отдельного упоминания заслуживает технология AMD Cool 'n' Quiet 3.0, предназначенная для регулирования частот и напряжений на ядрах в зависимости от нагрузки. На CES были представлены лишь две модели процессоров: Phenom II X4 920 и 940. Как уже упоминалось выше, версии отличаются тактовыми частотами. Энергопотребление процессоров не выходит за рамки 125 Вт.

Теперь остановимся на новом чипсете AMD 790GX. К его особенностям стоит причислить поддержку RAID 5, технологий ATI CrossFireX, ATI Hybrid CrossFireX, Advanced Clock Calibration, а также 100-процентную совместимость с ПО AMD OverDrive 3.0. К слову, технология Avanced Clock Calibration позволяет в полной мере раскрыть разгонный потенциал процессоров Phenom. Отметим, что 790GX обладает встроенным графическим ядром ATI Radeon HD 3300, который поддерживает DirectX 10 и способен декодировать HD-видео.

Что касается графической составляющей платформы, то она представлена видеокартами серии AMD Radeon HD 4800, основанными на чипе RV770. Более подробно о нем ты можешь прочитать в июльском номере журнала («РС ИГРЫ» №07 '2008), так что упомянем лишь основные характеристики чипа. RV770 имеет 800 потоковых процессоров, 40 текстурных блоков, 16 блоков ROP и поддерживает DirectX 10, PCI Express 2.0, технологии ATI Avivo, ATI PowerPlay, ATI CrossFireX и ATI Stream.

В заключение скажем, что платформа обязательно найдет своего покупателя. Этому способствует демократичная цена – по мнению AMD, переход на новую платформу, включая замену HDD и оптического привода, обойдется в $750. PG

AMD OVERDRIVE

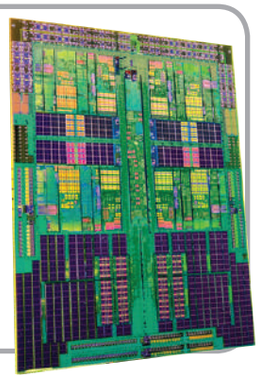
Как известно, в состав платформы Dragon входит ПО AMD OverDrive 3.0. Данная утилита предназначена прежде всего для настройки различных компонентов системы. В платформе Dragon программа имеет особое значение, поскольку способна работать как с процессором и видеокартой, так и с системной логикой. Нужно сказать, что в новой версии была улучшена работа авторазгона и усовершенствована система мониторинга, что вкупе с технологией Advanced Clock Calibration OverDrive помогает добиться максимальных показателей при разгоне процессора.

ОТВЕТ CUDA?

В рамках платформы AMD Dragon была представлена значительно доработанная технология ATI Stream – ответ AMD на технологию NVIDIA CUDA. В первую очередь разработка AMD служит для осуществления потоковых вычислений силами графического процессора. Для того чтобы опробовать технологию в действии, необходимо установить драйверы Catalyst 8.12 или выше. Также упомянем об анонсе ATI Stream SDK – бесплатном наборе инструментальных средств для разработчиков программного обеспечения. Будем надеяться, что ATI Stream Technology сможет составить конкуренцию NVIDIA CUDA.

ФУНКЦИИ ЭНЕРГОСБЕРЕЖЕНИЯ

Технология Cool 'n' Quiet 3.0 играет важную роль в общем энергопотреблении и тепловыделении процессоров. При низкой нагрузке на ЦП она понижает частоты и напряжения на ядрах. Нововведения в процессорах Phenom II: 45-нанометровый техпроцесс, архитектурные изменения на уровне ядра и кэш-памяти, низкие напряжения – позволили сделать значительный шаг вперед в развитии технологии. Например, в сравнении с Cool 'n' Quiet 2.0 версия 3.0 обеспечивает на 40% меньшее энергопотребление при полной нагрузке и на 50% меньшее – в экономичном режиме.



ТЕКСТ: КИРИЛЛ АВРОРИН

ASUS EN9800GTX+ TOP

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР	Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА	Foxconn Datalife ELA (Intel P45)
ПАМЯТЬ	2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
ЖЕСТКИЙ ДИСК	Seagate Barracuda 7200.10, 500 Гбайт
DVD-ПРИВОД	LG GSA-H62N
КОРПУС	GMC R2 TOAST
БП	Coolermaster 1000W
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА	Microsoft Windows Vista Ultimate

РЕЗУЛЬТАТЫ

	ДО	ПОСЛЕ
ЧАСТОТА ЯДРА	775 МГц	845 МГц
ЧАСТОТА ПАМЯТИ	1180 МГц	1201 МГц
ТЕМПЕРАТУРА	54 °C	63 °C
CRYSIS, HIGH DETAIL, 1280X1024	27.74 FPS	29.23 FPS
3DMARK VANTAGE, MARKS	6271	6441
UNREAL 3, HIGH, 1280X1024	75 FPS	76 FPS
3DMARK 2006, 1280X1024, MARKS	11755	12568

СПЕЦИФИКАЦИИ

НАИМЕНОВАНИЕ ЧИПА	NVIDIA G92
ЧАСТОТА ЧИПА	775 МГц
ЧАСТОТА ПАМЯТИ	1180 (2360) МГц
ОБЪЕМ ПАМЯТИ	512 Мбайт GDDR3
ЧАСТОТА БЛОКА ШЕЙДЕРОВ	1950
ШИРИНА ШИНЫ ПАМЯТИ	256 бит
МАКСИМАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ	2560x1600
ИНТЕРФЕЙС	PCI-Express 2.0
ТЕХНОЛОГИЯ ПРОИЗВОДСТВА	65 нм

Сейчас в продаже есть одна очень интересная модификация NVIDIA GeForce 9800 GTX+ от ASUS. Ее полное название ASUS EN9800GTX+ TOP. Она основана на старом добром процессоре G92, однако дизайн платы весьма оригинален. Вместо громоздкого теплоотводного короба мощный радиатор необычной формы. Разгоняет тепло с виду вполне обычный вентилятор. Но эта плата относится к оверклокерским решениям, и уже на заводских настройках она достаточно сильно разогнана. Мы же решили не просто проверить ее в тестах, но и попытаться разогнать, выжав ценные FPS и очки 3DMark.

Доставшаяся нам плата весьма интересна не только оригинальной и красивой системой охлаждения, но и тактовыми частотами. По сравнению с эталонной GeForce 9800 GTX+ она прилично разогнана. Для сравнения: в обычном варианте скорость работы процессора составляет 738 МГц. У ASUS EN9800GTX+ TOP целых 775 МГц, то есть на 37 МГц больше. Память также значительно шустрее – 1180 против 1100 МГц в стандарте. Блок шейдеров работает на 1950 МГц – в стандарте 1836 МГц. Если сравнивать модификацию ASUS со стандартной платой, то производительность стала выше, причем вполне ощутимо. Чтобы проверить потенциал платы, мы решили разогнать ее по привычной методике. Для начала прогнали тестовые приложения на штатных частотах. После чего, зафиксировав результаты, стали постепенно увеличивать частоту чипа. Шаг составил 10 МГц. Мы дошли до 850 МГц, после чего появились артефакты на экране – выпадали полигоны, однако скорость не падала. В итоге мы снизили частоту до 846 МГц, на которой все тесты, включая «тяжелые» Crysis и 3DMark Vantage, прошли без проблем. Прирост на данном этапе мы не отмечали, а принялись увеличивать скорость работы памяти. Все действия производили при помощи программы Riva Tuner версии 2.2.1 – последней на момент написания этой статьи. При попытке изменить тактовую частоту видеопамяти столкнулись с полным ее нежеланием работать на повышенных параметрах. Шаг разгона пришлось уменьшить с 10 до 5 МГц, превышение 1200 МГц моментально каралось зависанием системы с ошибкой драйвера. Один раз система даже зависла в 2D-режиме Windows. На 1200 МГц все тесты прошли стабильно, но малейшее увеличение частот приводило все к тем же неприятным зависаниям.
Температурный мониторинг показал, что проблемы отнюдь не из-за перегрева чипов. При работе в штатном режиме температура составляла 54 градусов, после 10 минут прогона тестов она повысилась до 58 градусов, но не более. При разгоне датчик показал 63 градуса Цельсия, после 10–15 минут – 65 градусов. То есть штатная система охлаждения работает отлично, ее возможности намного превосходят тепловыделение платы. Инженеры ASUS подогнали рабочие частоты чипа и памяти практически к их максимальным возможностям. К сожалению, даже тот результат, что мы получили при неплохом разгоне чипа (70 МГц прироста – это прилично!), не позволил значительно увеличить производительность в тестовых пакетах. В Unreal прирост составил и вовсе один жалкий кадр в секунду. Скорее всего, плату тормозит не слишком шустрая память. DDR3, использованная в этой модели, на большее просто не способна.
Не менее важный момент – уровень шума видеокарты. Перед началом всех тестов мы для стабильной работы включали ручное управление кулером и устанавливали скорость его работы на 100%. Но даже в таком режиме уровень шума был заметно ниже, нежели у эталонной GeForce 9800 GTX+.

Наш вердикт: плата – отличный представитель разогнанных модификаций и одна из лучших карточек на базе GeForce 9800GTX+. Этот чип способен на многое, особенно если оснастить его быстрой памятью. Возможно, кому-то достанется плата с более удачными чипами памяти и максимальная скорость ее работы превзойдет скромные 1200 МГц. Но с учетом того, что изначально GeForce 9800 GTX+ была рассчитана на работу при 1100 МГц, даже полученный ASUS прирост весьма неплох. Плата заметно быстрее своих аналоговых в большинстве приложений, но не стоит приобретать ее с целью получить дополнительный прирост при помощи разгона. **PG**

ТЕКСТ: ЕВГЕНИЙ ПОПОВ

Моддинг

Новый год прошел, а тяга к получению подарков осталась. Так что же подарить человеку, которому милы высокие технологии, блеск аляповатых светодиодов и скрежет фрезы? Ответ прост: небольшой заводик по изготовлению корпусов. Ну а тем, кому финансы не позволяют сделать такой подарок, предлагаем очередную подборку моддинговых предложений.

$83

РАЗЪЕМЫ	LGA775, LGA 1366, Intel 478, Intel Xeon (603,604 LGA 771) и Socket 754/939/940/AM2/F
РАЗМЕРЫ	61x61x25 мм
ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ СЕЧЕНИЯ ТРУБОК	10 мм, 13 мм, 6 мм
МАТЕРИАЛЫ	медь, никель (покрытие), акрил (корпус)
ВЕС	508 г

KOOLANCE CPU-350AC

Компания Koolance уже многие годы работает в сфере жидкостных систем охлаждения. Так что опыта сотрудникам этой фирмы не занимать, а продукты вышеупомянутой марки день ото дня становятся все лучше и лучше. Последней разработкой стал многоплатформенный водоблок на базе медного основания. Вся конструкция покрыта никелевым составом. Сам водоблок выполнен в виде небольшой шайбочки, на которую «надевают» специальные решетки для крепления на сокете. Помимо решеток в набор входит тюбик с термопастой, винты и пружинки к ним для смягчения контакта. Качество водоблока нареканий не вызывает – на его базе можно построить превосходную СВО. Ведь в идеальном варианте подбирать компоненты для системы охлаждения нужно самому.

$30

ДЛИНА ГИБКОГО ВАЛА	914,4 мм
ДЛИНА РУКОЯТКИ	120 мм
РАДИУС КРИВИЗНЫ	127 мм
ПОДДЕРЖКА НАСАДОК	форм-фактор 1/8"
ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ МОДЕЛИ	Dremel (Bosch) 400, 398, 395, 300, 285, 275, 800

DREMEL FLEX SHAFT

Для более тонкой и аккуратной работы с помощью такого популярного инструмента, как дремель, пригодится специальный гибкий вал. Фактически речь идет о гибком посреднике между самим инструментом и насадкой. На конце шнура предусмотрена эргономичная рукоятка. Этот гибкий вал легко и быстро крепится к дремелю. На рукоятке вала встроена специальная кнопка для моментальной замены насадок. С таким дополнением к инструменту удобно делать все: резать, шлифовать, гравировать и производить другие виды работ как в обычном режиме, так и в труднодоступных местах. Ведь порой массивный дремель ограничивает свободу действий. Радиус кривизны 127 мм обеспечивает больший контроль и гибкость при работе.

$15

ПОДДЕРЖИВАЕМЫЙ ВЕНТИЛЯТОР	форм-фактор 80 мм
ЦВЕТ	белый или серебристо-серый
СВЕТОДИОДЫ	2х синие
МАТЕРИАЛ	пластик
НАПРЯЖЕНИЕ	12 В

SUNBEAM JASON FAN GRILL

Для кого-то фильм «Пятница, 13-е» является бессмертной классикой мирового кинематографа в стиле треш-хорор. Маньяк Джейсон, расправляющийся со своими жертвами непременно в хоккейной маске, стал в некотором роде символом и олицетворением бессмысленной жестокости. Компания Sunbeam, зная, как распространен у молодых моддеров агрессивный стиль, решила использовать образ Джейсона для изготовления решетки, устанавливаемой на вентилятор. Мало того, такой гриль оснащен двумя светодиодами (они встраиваются в маску как глаза), которые делают оформление более зловещим. Решетка сделана из пластика, а на самой маске видны декоративные пятна крови. Питание диодов производится посредством традиционного молекса.

$30

ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ НОУТБУКИ	с диагональю экрана от 7 до 15 дюймов
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ВЕНТИЛЯТОРА	2000 оборотов в минуту
УРОВЕНЬ ШУМА	20 дБа
МАТЕРИАЛ	алюминий, пластик
ПИТАНИЕ	USB

VIZO MINI NINJA

Подставки для охлаждения портативных компьютеров также можно считать моддинговым товаром. Это достаточно компактное устройство, его даже можно брать с собой, если предстоит долгая поездка. Вес подставки всего 600 г. Для ее изготовления был использован преимущественно алюминиевый сплав. Из пластика сделаны только сами вертушки. Вентиляторы, к слову, собраны в форм-факторе 70 мм. Уровень их шума невысокий – всего 20 дБа. Скорость вентиляторов постоянна и не выходит за рамки 2000 оборотов в минуту. Тем не менее в эффективности устройства сомневаться не приходится – понижение температуры на 10 °C будет обеспечено. Это жизненно необходимо для DTR-ноутбуков, температура корпуса которых достигает 50 °C.

В этой рубрике мы предлагаем три игровые конфигурации для сборки нового компьютера на Windows Vista. Следует помнить, что рубрика готовится за месяц до выхода издания в продажу, поэтому наши цены могут несколько отличаться от действительных. Точная дата составления таблицы указана в конце страницы.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core i7-920 (2.66 ГГц, 4800 МГц FSB, 4x 256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, ядро Bloomfield, LGA1366)	$340
Материнская плата: MSI MS-7522 X58 Platinum (Intel X58, 6 DDR-III, CrossFire, 24+8 pin)	$273
Оперативная память: OCZ Platinum 3*1 Гбайт DDR-III PC-10600 7-7-7-20 (OCZ3P1333LV3GK)	$132
Видеосистема: Sapphire RADEON HD 4870 X2 2 Гбайт	$502
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Western Digital Caviar Black 640 Гбайт SATA-II (WD6401AALS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$156
CD-привод: Optiarc BC-5100S SATA 8x&5x&12(R9 4)x/6x&12(R9 4)x/6x/12x&24x/24x/32x	$125
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer	$100
Итого:	$1628

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 586 BT

3DMark Vantage, Performance	11285
3DMark'06 Default Settings	18342
Crysis, GPU Test, 1280x1024	45
UT 3, 1280x1024	160

Первая конфигурация, в основе которой лежит Intel Core i7. Из-за высокой стоимости процессора мы выбрали самую младшую и доступную модель. Производительностью в играх она сравнима с Intel Core 2 Duo E8600. Но при этом наша система более перспективна.

AMD

Процессор:AMD Phenom X4 9950 BOX Black Edition (2.6 ГГц, 4000 МГц FSB, 4x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Agena, Socket AM2/AM2+)	$250
Материнская плата: ASUS M3A32-MVP Deluxe/WiFi (nForce790FX, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4(8) pin)	$210
Оперативная память: 2x Kingston HyperX 2*1 Гбайт DDR-II PC-9200 5-5-5-15 (KHX9200D2K2/2G)	$178
Видеосистема: Sapphire RADEON HD 4870 X2 2 Гбайт	$502
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Western Digital Caviar Black 640 Гбайт SATA-II (WD6401AALS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$156
CD-привод: Optiarc BC-5100S SATA 8x&5x&12(R9 4)x/6x&12(R9 4)x/6x/12x&24x/24x/32x	$125
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer	$100
Итого:	$1521

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 625 BT

3DMark Vantage, Performance	8141
3DMark'06 Default Settings	14824
Crysis, GPU Test, 1280x1024	37
UT 3, 1280x1024	132

Компания AMD анонсировала новые процессоры Phenom II и платформу Dragon, но в продаже они еще не появились. Поэтому мощный игровой ПК практически не изменился.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК

Процессор: Intel Core 2 Duo E8500 (3.16 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	$194
Материнская плата: ASUS P5Q3 (P45, 4 DDR-III, CrossFire, 24+4(8) pin)	$134
Оперативная память: OCZ Reaper HPC 2*1 Гбайт DDR-III PC-12800 7-7-7-24 (OCZ3RPR16002GK)	$121
Видеосистема: Palit Radeon HD 4870 1 Гбайт GDDR5 Sonic Dual Edition	$295
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Western Digital Caviar Black 640 Гбайт SATA-II (WD6401AALS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$156
CD-привод: ASUS DRW-20B1ST SATA 12x&20(R9 12)x/8x&20(R9 12)x/6x/16x&48x/32x/48x	$29
Звук: Creative XtremeAudio	$50
Итого:	$979

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 375 BT

3DMark Vantage, Performance	7673
3DMark'06 Default Settings	13974
Crysis, GPU Test, 1280x1024	36
UT 3, 1280x1024	110

Текущий уровень цен не позволил нам собрать более производительную конфигурацию, а потому мы оставили прежнюю. Лишь заменили терабайтный диск на RAID-массив. Так лучше и дешевле.

Процессор: AMD Phenom X4 9750 (2.4 ГГц, 3600 МГц FSB, 4x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Agena, Socket AM2/AM2+)	$190
Материнская плата: GigaByte GA-MA790GP-DS4H (nForce790GX, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4(8) pin)	$160
Оперативная память: Kingston HyperX 2*1 Гбайт DDR-II PC-9200 5-5-5-15 (KHX9200D2K2/2G)	$89
Видеосистема: Palit Radeon HD 4870 1 Гбайт GDDR5	$244
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Western Digital Caviar Black 640 Гбайт SATA-II (WD6401AALS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$156
CD-привод: ASUS DRW-20B1ST SATA 12x&20(R9 12)x/8x&20(R9 12)x/6x/16x&48x/32x/48x	$29
Звук: Creative XtremeAudio	$50
Итого:	$918

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 474 BT

3DMark Vantage, Performance	7743
3DMark'06 Default Settings	13292
Crysis, GPU Test, 1280x1024	36
UT 3, 1280x1024	107

Покуда в продаже не появится новая платформа AMD, нам придется собирать компьютеры на старых. Поэтому в рядах AMD без изменений.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК

Процессор: Intel Core 2 Duo E8400 (3.00 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	$179
Материнская плата: GigaByte GA-EP35-DS3L (P35, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4 pin)	$90
Оперативная память: Kingston HyperX 2*1 Гбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-15 (<KHX8500D2K2/2G>)	$45
Видеосистема: ASUS EAH4850 512 Мбайт GDDR3	$183
Дисковая подсистема: Samsung SpinPoint F1 750 Гбайт SATA-II (HD753LJ) 32 Мбайт 7200 об/мин	$100
CD-привод: LG GH20NS10 SATA 12x&20(R9 12)x/8x&20(R9 12)x/6x/16x&48x/32x/48x	$24
Звук: Creative AudigySE	$25
Итого:	$646

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 386 BT

3DMark Vantage, Performance	7031
3DMark'06 Default Settings	12145
Crysis, GPU Test, 1280x1024	27
UT 3, 1280x1024	8

Цены на комплектующие уверенно идут вверх. Благо удалось найти более дешевую оперативную память, на том и сэкономили.

Процессор: AMD Phenom X3 8650 BOX (2.3 ГГц, 3600 МГц FSB, 3x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Toliman, Socket AM2/AM2+)	$112
Материнская плата: EliteGroup A780VM-M2 rev1.0 (AMD 780V, 4 DDR-II, 24+4 pin)	$66
Оперативная память: Kingston HyperX 2*1 Гбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-15 (<KHX8500D2K2/2G>)	$45
Видеосистема: ASUS EAH4850 512 Мбайт GDDR3	$183
Дисковая подсистема: Samsung SpinPoint F1 750 Гбайт SATA-II (HD753LJ) 32 Мбайт 7200 об/мин	$100
CD-привод: LG GH20NS10 SATA 12x&20(R9 12)x/8x&20(R9 12)x/6x/16x&48x/32x/48x	$24
Звук: Creative AudigySE	$25
Итого:	$566

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 437 BT

3DMark Vantage, Performance	6512
3DMark'06 Default Settings	11573
Crysis, GPU Test, 1280x1024	26
UT 3, 1280x1024	80

Найти недорогие процессоры AMD Phenom X4 все тяжелее. Именно поэтому для слабой конфигурации мы выбираем одного из самых производительных представителей AMD Phenom X3.

Все цены указаны по состоянию на 13 января 2009 года

каждое утро заботливо приготовленный женой завтрак.
Разве не этого мы хотим добиться в своей реальной жизни? Жить правильно, честно, красиво. Быть чертовски успешным, притягательным, любимым. Только на это уходят целые годы, десятилетия. Увы, получается и так, что после нескольких лет нелегкого пути ты понимаешь, что шел совершенно не в том направлении, и резко меняешь свой курс. А бывает, что люди полностью разочаровываются в своей мечте и начинают плыть по течению.

САМ СЕБЕ АРХИТЕКТОР

В The Sims все легко и понятно. Даже если ты где-то допустил крупную ошибку, то всегда можешь начать все с чистого листа. Вначале игроку предлагают выбрать одну из трех заранее созданных разработчиками семей или же сгенерировать собственного симса. Ты определяешь пол, возраст и цвет кожи персонажа, распределяешь 25 очков опыта по пяти параметрам (чистоплотность, общительность, активность, юмор и спокойствие), с помощью простенького графического редактора колдуешь над внешним видом героя и выбираешь наиболее подходящий стиль одежды (доступно 27 мордочек и 17 нарядов).
Для достижения целей приходится преодолевать различные трудности. Но делать это намного проще, чем в реальной жизни. Взять хотя бы самый первый этап игры – поиск жилища. Добрые разработчики положили в кошелек главного героя 20 тысяч долларов. Особняк на них не купишь, а вот симпатичный одноэтажный коттедж – запросто. Еще останется на обустройство комнат. Или можно приобрести за 3–4 тысячи долларов участок земли и самостоятельно построить дом: оградиться от внешнего мира стенами, поставить двери и окна, постелить понравившееся напольное покрытие, поклеить обои, продумать дизайн крыши, разбить около входа красивые клумбы и т.д. А еще надо выделить деньги на бытовую технику, мебель и сантехнику. Если не купить простенький унитаз за 300 баксов, то хозяин дома, пардон, будет ходить под себя.

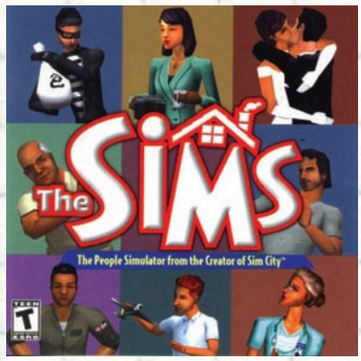
ВОСЕМЬ «ХОЧУ»

Уютный дом – залог успеха. Жизнь виртуального человечка сводится к банальному выполнению восьми потребностей. Пиктограмма «голод» окрасилась в красный цвет – марш на кухню набивать брюхо. Не все в порядке со значком «гигиена» – пора понежиться в ванной или принять душ. Понизился «комфорт» – поваляйся на любимом диване с обивкой под зебру. Если «энергия» стремится к нулю, надо срочно выпить чашечку бодрящего кофе или лечь поспать. Слабенький показатель «радость» можно восполнить несколькими способами: поиграть на компьютере, почитать книжку, посмотреть телевизор.
Рано или поздно стартовый капитал заканчивается, и приходится искать работу. И вновь мы получаем поблажку от разработчиков. В виртуальном городе нет финансовых кризисов, предвзятого отношения к приезжим и прочих проблем. В местной газете публикуется информация о свежих вакансиях, также можно воспользоваться услугами специальной компьютерной службы. Вуаля – и теперь поутру за героем приезжает служебный автомобиль.

Плохо, когда муж на работе. Придется вызывать сантехника, чтобы тот устранил протечку в ванной.

В виртуальном городе нет финансовых кризисов, предвзятого отношения к приезжим и прочих проблем.

С помощью удобного редактора персонажей за пару минут неказистый лысый чурбан превратится в любимца женщин.



МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Это стопроцентный хит с оттенком шедевра и некоторыми претензиями на гениальность. Кроме множества титулов и эпитетов, которыми критики успели наградить Sims, это еще и очень хорошая игра, которая в любом случае будет чрезвычайно популярна. Темпы продаж уже сейчас вызывают некоторое удивление, так что вполне возможно, что в скором времени игра приобретет еще и такое не самое положительное определение, как «попса». Главное то, что, скажем, год назад так говорить не решился бы никто, уж слишком призрачен был успех столь сложной, многомерной и всеохватывающей игры.

«Страна игр» №5(62) 2000, оценка 9.5 из 10

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Какая игра! Перед нами больше чем просто урок экономики. Это – жизнь. Ваше виртуальное семейство может состоять из одного или нескольких человек. Например, вы выбрали бакалавра. Этот индивидуум может влюбиться, жениться и стать родителем. Имеются вечеринки с танцами, горячими блюдами и бильярдом. Есть драки. А еще имеются грабежи с замедленной реакцией полиции. Не горите желанием самостоятельно стоять у плиты? Заказывайте пиццу, однако доставляющий ее парень не будет ждать вас вечно, так что приготовьтесь открыть ему дверь. Нужно мыть тарелки после еды, убирать в доме, чтобы не разводить мух и тараканов. Можно использовать газету или компьютер для того, чтобы найти работу... Эта игра погружает нас в мир, который столь же знаком и так же расстраивает, как и реальный.

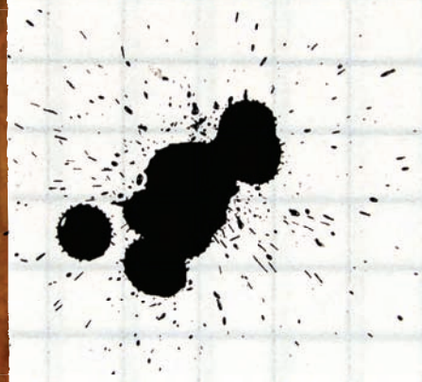
Сайт GameZone, оценка 9 из 10

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Всем привет!

Так получилось, что пришедшее в русский язык из-за границы слово «попса» воспринимается большинством людей как что-то плохое, а в некоторых случаях используется в качестве синонима выражению «низший сорт». Не важно, о каком виде искусства идет речь. Обидный ярлык можно повесить на что угодно. Например, на музыкальное произведение: «Эй, диджей, что ты всякую попсу ставишь, вруби реальный музон!» На картину художника: «Дорогой, ты хочешь, чтобы такая попса висела на стене нашей спальни?» На только что увиденный фильм: «Слушай, это не кино, а попса какая-то». И даже на непонравившуюся компьютерную игру: «Да ну, сериал FIFA совсем опопсел, я лучше выберу Pro Evolution Soccer». Однако перед нами не такое уж и страшное явление, как может показаться на первый взгляд. Ведь что такое попса? Что-то простенькое, ненавязчивое, легко запоминающееся, но, самое главное, ПОПУЛЯРНОЕ. То есть то, что нравится большому числу людей. Просто не стоит ее путать с безвкусицей. Ярчайший пример качественной попсы из мира компьютерных игр – The Sims. За первую неделю было реализовано свыше миллиона дисков с игрой, за два года – 6.3 миллиона. Это самый продаваемый проект на PC за всю историю существования индустрии электронных развлечений. Если считать вместе со второй частью и различными дополнениями, то совокупный тираж перевалил за отметку 100 миллионов экземпляров. Это рекордные показатели для PC. На других платформах большей популярностью могут похвастаться только старина Марио и Покемон. Как видишь, попса – это не так уж и плохо.

Борис Соколов,
ведущий рубрики



THE SIMS

ЭТА УДИВИТЕЛЬНАЯ ЖИЗНЬ

КЛЮЧЕВОЙ ВОПРОС

Открою тебе небольшой секрет. Бытует мнение, что написать о крупных, хорошо известных игровых сериалах можно с помощью так называемых шаблонов. К примеру, действовать по следующему проверенному временем рецепту. Вначале рассказать о том, насколько были велики ожидания геймеров. Желательно закончить вступление какой-нибудь интригующей фразой. Потом коротенько пересказать основные повороты сюжета. Дальше можно оценивать графику, интерфейс, дизайн, геймплей, звуковое оформление и другие параметры или же посвятить текст подробному описанию впечатлений от самых ярких эпизодов игры. В конце, как учили на школьных уроках литературы, надо обязательно сделать вывод, в котором рецензент высказывает свое окончательное мнение.

Ответственно заявляю: в случае с The Sims нельзя действовать по шаблонам хотя бы потому, что в этой уникальной игре нет строго прописанного сюжета. Ты сам придумываешь сценарий своей виртуальной жизни и по ходу развития событий вносишь в него важные коррективы. Рассказывать о графике, звуке, анимации движений и прочих наворотах – демонстрировать полное неуважение к читателям. Спустя девять лет после релиза все технические аспекты не имеют принципиального значения.

В The Sims стоит играть для того, чтобы найти для себя ответ на один-единственный вопрос. Его можно сформулировать по-разному, но суть от этого не изменится. Как понравиться огромному числу геймеров? Почему миллионы девушек со всего мира позабыли о «Сапёрах» и «Пасьянсах-косынках» и потратили лишние деньги не на покупку очередной порции косметики или свежего выпуска модного глянцевого журнала, а на диск с The Sims? Что заставило серьезных ребят променять управление армией юнитов и стрельбу по монстрам из офигенно мощной пушки на возню с маленькими человечками? Итак, в чем секрет феноменального успеха творения Уилла Райта (Will Wright)?

ВЕЛИКАЯ АМЕРИКАНСКАЯ МЕЧТА

Вряд ли читатели журнала придут к одинаковому ответу на вопрос. Не зря говорят: сколько людей, столько и мнений. Мне кажется, главная особенность The Sims заключается в том, что игрокам дается уникальная возможность осуществить в виртуальном мире знаменитую американскую мечту. Стремительно подняться вверх по карьерной лестнице и зарабатывать большие деньги. Построить новый или расширить уже имеющийся дом, купить красивую мебель, дорогую бытовую технику и кучу совершенно бесполезных безделушек. Отдыхать так, как тебе хочется, подружиться или поссориться с соседями, по уши влюбиться в симпатичную девушку, на свидании нагло схватить ее за талию и крепко поцеловать в губы, встать на колено и сделать пылкое признание в любви, а потом растить с ней милых детишек и есть

ЖАНР ИГРЫ
Life Sim
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
Maxis Software
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
4 февраля 2000 года

ЯЗЫК БЕЗ КОСТЕЙ

Персонажи игры разговаривают между собой на необычном языке под названием «симлиш» (simlish). Многие ошибочно считают, что неповторимая тарабарщина впервые появилась в The Sims. На самом деле это не так. Кое-какие словечки можно услышать в SimCopter и SimGolf (обе игры вышли в 1996 году). В одном из интервью глава компании Maxis Software Уилл Райт признался, что симлиш получился в результате смешивания украинского, тагальского языков и языка индейского племени Навахо. Кстати, последний американские солдаты использовали в годы Второй мировой войны для кодирования радиосообщений. С каждым годом армия фанатов все настойчивее пытается расшифровать «непереводимую игру слов». В настоящий момент установлено значение около сотни высказываний. Например, Plicka переводится как «кошка», Jowlenin – как «интересно», Bloo Bagoo означает «Как дела?», а короткое Baba – «У нас будет ребенок».

ФЛИРТ НА ВСЮ ЖИЗНЬ

А еще симсы не могут жить без общения, так что придется устраивать регулярные встречи с соседями. Гладишь, когда-нибудь к тебе зайдет обольстительная красотка в облегающем красном платьице. Для девушек заготовлены красавцы-мужчины в черных костюмах и мачо-мэны в цветастых рубашках навыпуск. Вот где нельзя зевать!
Высокие чувства начинаются с банального приветствия и разговоров на интересующие темы. Первое, второе, третьей, пятое, десятое свидание: бесконечные бла-бла-бла о погоде, спорте, путешествиях и политике, совместный ужин, просмотр телевизионных программ, танцы до упада. Постепенно отношение друг к другу становится все теплее и теплее. Цветы, подарки, поцелуи, пылкие признания и свадьба за 1000 долларов – и вот перед тобой не соседка, а законная супруга. С одной стороны, теперь не надо париться насчет приготовления обедов и уборки квартиры, но с другой – у спутницы жизни есть свои потребности и капризы. Ей тоже хочется посмотреть телевизор и поваляться на той самой «зебре». Черт, придется покупать еще одну плазменную панель и устанавливать четкий график пользования любимым диваном.

СКАЗКА ЛОЖЬ, ДА В НЕЙ НАМЕК...

Итак, The Sims не что иное, как современная интерактивная сказка. У каждой сказки должна быть мораль. Есть она и в The Sims. Правильно планируй свой день, трудись как вол, не стесняйся совершенствовать полезные в быту и на работе навыки в ущерб каким-то сиюминутным прихотям, проявляй стойкость в достижении своих целей, и тогда все у тебя получится. Гадкий утенок превратится в прекрасного лебедя, затюканная падчерица Золушка станет принцессой, а маленький человечек на экране встретит свою любовь, построит огромный дом, набьет его сверху донизу дорогущей мебелью и будет жить долго и счастливо. **PG**

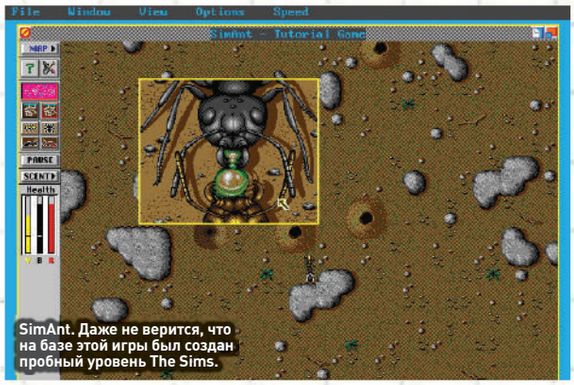
Черт, придется покупать еще одну плазменную панель и устанавливать четкий график пользования любимым диваном.

ЗВЕЗДНЫЕ СОСЕДИ

Сразу же после релиза игры в интернете стали появляться любительские дополнения и моды. После их установки рядовые симсы уступали свои места необычным персонажам. Например, в одном из домов проживала шведская семья из Билла Клинтона, его жены Хиллари и, гм, студентки-практикантки Моники Левински. Недалеко в однокомнатной квартирке ютились Дюк Нюкем и Лара Крофт. Через дорогу от них жили Робокоп и Фидель Кастро. Один из поклонников фантастических боевиков поселил вместе Хищника и Терминатора. Кое-кто собрал под одной крышей девичник из Бритни Спирс, Мэрилин Монро, Сары Мишель Геллар в роли Баффи и Кэрри-Энн Мосс в образе Тринити из «Матрицы».

ИГРА ДЛЯ МИЛЛИОНОВ

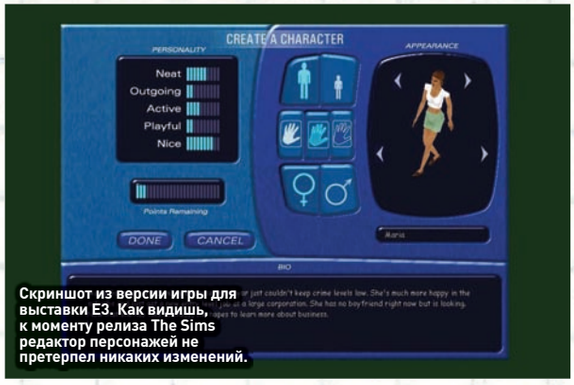
ПУТЬ ИЗ ПОДПОЛЬЯ НА ВЕРШИНЫ ХИТ-ПАРАДОВ



SimAnt. Даже не верится, что на базе этой игры был создан пробный уровень The Sims.

Ранний скриншот из The Sims. На самом деле игра не могла похвастаться столь высокой детализацией моделей персонажей.

Изначально Уилл Райт хотел делать The Sims только со взрослыми персонажами. На включении в игру детей настояли боссы Electronic Arts.



Скриншот из версии игры для выставки E3. Как видишь, к моменту релиза The Sims редактор персонажей не претерпел никаких изменений.

Sim Architect, Dollhouse, The Dollhouse Simulator, Home Tactics, Tactical Domestic Simulator, Project X – все это использовавшиеся сотрудниками Maxis Software на различных этапах разработки кодовые обозначения одной и той же игры. Всему миру она известна под названием The Sims. В 1993 году Уилл Райт (Will Wright) попытался создать на базе SimAnt небольшой уровень с писающим в унитаз человечком. Если бы не этот забавный эксперимент, мы бы никогда не увидели одну из самых великих игр в истории существования индустрии электронных развлечений.

НЕТ ХУДА БЕЗ ДОБРА

Впрочем, за точку отсчета следует брать не 1993, а 1991 год. Осенью в результате крупного пожара на побережье залива Сан-Франциско в штате Калифорния (север города Окленда и юго-восточная часть Беркли) было повреждено около 3800 построек, в том числе большое количество коттеджей. Среди погорельцев был Уилл Райт. Во время капитального ремонта он внимательно наблюдал за действиями строителей. За короткий срок дом превратился в уютное семейное гнездышко: на закопченных стенах появились красивые обои, грузчики затащили на кухню большой холодильник и расставили по комнатам мебель, вскоре заработал любимый камин. В еще недавно пустовавшие комнаты словно вдохнули жизнь. Это было сродни волшебству. Впечатлительный Уилл загорелся идеей создать новый симулятор. Эдакий Sim Architect, в котором игрок мог бы совмещать функции строителя и дизайнера: заниматься не только возведением различных зданий, как в SimCity, но и их внутренней отделкой. Райт рассуждал следующим образом: в год по всему миру продается около миллиона копий специализированных программ для архитекторов. Это значит, что простым людям интересно тратить время не на просмотр очередного дурацкого ТВ-шоу или спортивного матча, а на возню с макетами и чертежами виртуальных построек. Если значительно упростить интерфейс и сделать так, чтобы пользователи могли оценить результаты своих работ в виде симпатичных трехмерных моделей, то получится классная игра. Однако Уилл решил не спешить с претворением грандиозного плана в жизнь и сосредоточился на изучении учебников по архитектуре.

ЗАБАВЫ РАДИ

В 1993 году Райт вновь вернулся к идее создания Sim Architect. Он пришел к выводу, что одного удобного редактора для дизайна трехмерных помещений будет маловато. Для по-настоящему интересной игры требуется что-то еще. Почему бы не заселить построенные дома симсами, которые бы вели себя точь-в-точь как настоящие люди?
В теории задумка выглядела здорово, но как реализовать ее на практике? Для этого требовалось научить искусственный интеллект копировать хотя бы самые простые повседневные действия человека. Райт взял за основу программный код своей самой мощной на тот момент игры SimAnt и приступил к созданию тестового уровня. В качестве главного предмета интерьера квартиры выступал унитаз. Уилл считал, что если персонаж сможет взаимодействовать с этим объектом, то потом он научит его обращаться с другими, более простыми предметами. «Туалет – это действительно интересный объект, потому что существует множество разных способов взаимодействия с ним. Ну, вы знаете, можно его чистить, можно им пользоваться...» – вспоминает разработчик.
После того как персонаж научился ходить по-маленькому и, кгхм… побольшому, смывать за собой воду, лихо обращаться с ершиком, Уилл решил показать свои наработки руководству Maxis Software. Увы, боссы компании не были в восторге от представленной демоверсии игры. Они настойчиво порекомендовали талантливому дизайнеру не тратить драгоценное время на всякие эксперименты, а сосредоточиться на выпуске SimCity 2000. Несмотря на вежливый отказ, Райт не сдался. Вместе с программистом Джейми Дурнбосом (Jamie Doornbos) в свободное от основной работы время он продолжал возиться с тестовым уровнем.

ВЯЛОТЕКУЩАЯ РАЗРАБОТКА

В 1995 году Уилл окончательно пришел к выводу, что из создаваемой игры может выйти толк, и убедил руководство компании выделить ему в помощь еще двух человек. Кстати, этим же годом датировано первое упоминание о прототипе The Sims в прессе. В своем интервью журналу PC Magazine Уилл Райт рассказал, что сейчас он сосредоточился на необычном проекте, который позволяет геймерам управлять собственноручно созданным персонажем в очень реалистичной окружающей среде.

Худо-бедно разработка набирала обороты. Для решительного прорыва требовались серьезные капиталовложения и значительное расширение штата специалистов. Увы, после неудач с выпуском симулятора SimCopter и автомобильной аркады Streets of SimCity дела у Maxis Software шли далеко не лучшим образом. Компания находилась на грани банкротства и старалась экономить на всем. Руководство наотрез отказывалось вкладывать большие деньги в рискованные проекты.

ПРИНЦ НА БЕЛОМ КОНЕ

В июне 1997 года на помощь пришла Electronic Arts. Крупнейшее на тот момент североамериканское издательство заплатило за Maxis Software 125 миллионов долларов. Аналитики предрекали, что новые хозяева постараются заработать денег на хорошо раскрученных марках. Так оно и было – разработка SimCity 3000 шла полным ходом. Однако это было далеко не единственное направление развития компании.

Назначенный Electronic Arts новый генеральный директор Люк Бартлет (Luc Barthelet) обратил внимание на The Sims. По его мнению, уже летом 1997 года игра обладала огромным потенциалом и стоила того, чтобы вложить в нее кругленькую сумму. Команда Уилла Райта пополнилась целым рядом профессионалов. Дела пошли в гору. За короткий срок усовершенствовали искусственный интеллект персонажей: была разработана реалистичная поведенческая модель, все действия героев получили четкую привязку к определенным местам и временным периодам. Программисты придумали специальный редактор, который позволял создавать различные предметы интерьера и удобно расставлять их по комнатам.

ФИНИШНАЯ ПРЯМАЯ

Уилл Райт и Ко не спешили с официальным анонсом The Sims. 1 апреля 1999 года жители SimCity 3000 «взломали» официальный сайт Maxis Software. Поверх меню и картинок были намалеваны различные лозунги: «Свободу жителям SimCity!», «Это наш город!» и т.д. Чуть ниже можно было прочесть небольшую петицию от возмущенных симсов: «Это мы строим здания и дороги, это мы вкалываем на заводах и давимся в метро. Это наш город. Почему вся слава достается вам, людям, в то время как мы остаемся всего лишь точками на экране?» Если верить разработчикам, то после продолжительных переговоров с бунтовщиками они решили выпустить игру The Sims. Эдакую SimCity под микроскопом, которая была бы посвящена жизни рядовых обитателей города.

С 13 по 15 мая сырая версия The Sims предстала на суд посетителей проходившей в стенах Los Angeles Convention Center выставки E3, а в октябре была готова альфа-версия. После трех с лишним месяцев тестирования игра поступила в продажу.

ВСЕМИРНЫЙ УСПЕХ И МНОГО ДЕНЕГ

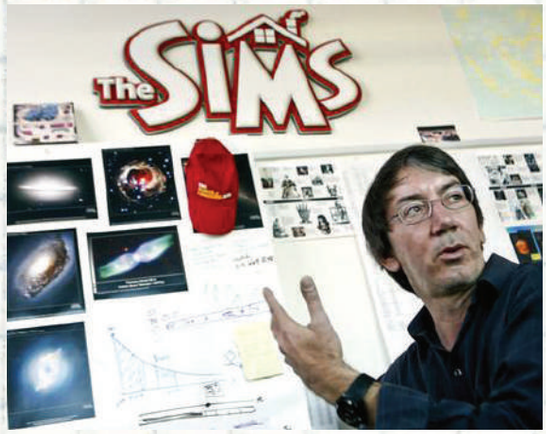
О том, что было дальше, можно написать сразу несколько книг. Например, первая будет называться «Рецепт создания самой успешной компьютерной игры всех времен и народов». Вторая – «Как покорить сердца миллионов домохозяек». Третья – «Учимся строить вместе с The Sims». Причем в двух томах. Один будет посвящен возведению новых зданий, второй – проведению ремонтных работ и правильному дизайну помещений. Впрочем, мы увлеклись. Ограничимся лишь сухими фактами. The Sims быстро забралась на первую строчку рейтингов продаж и долгое время никому не уступала это место. Вот так спустя семь лет превратившийся в крупномасштабную игру тестовый уровень с писающим в унитаз человечком принес своему создателю всемирную славу. PG

В 1993 году Уилл Райт попытался создать на базе SimAnt небольшой уровень с писающим человечком.

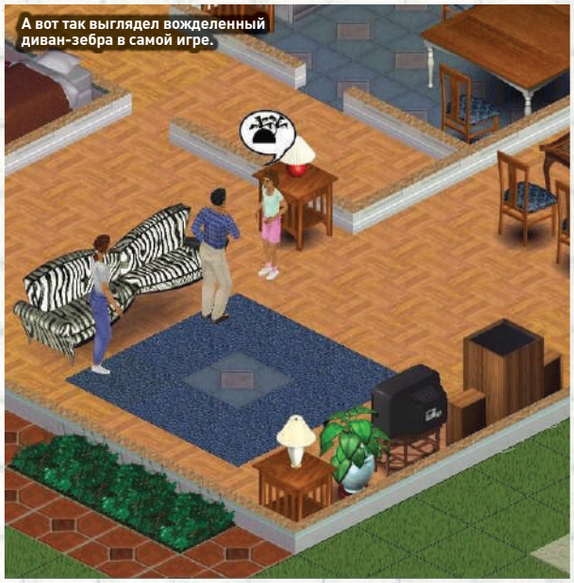
ВЕЧНЫЙ СТУДЕНТ

В это трудно поверить, но у гениального разработчика Уилла Райта нет полного высшего образования.

В 16 лет Уилл поступил в Университет штата Луизиана, но спустя два года перевелся в Луизианский технологический университет. Не закончив учебу, в 1980 году Райт вернулся в Батон-Руж. Сначала он пробовал получить диплом архитектора, потом перебрался на факультет машиностроения, но так и не смог доучиться до конца. Впрочем, Уилл не считает это время потерянным. За годы скитания по институтам он увлекся созданием роботов, получил лицензию профессионального пилота и, самое главное, познакомился со свой будущей женой – Доел Джонс.



Один из двух первых рендеров из игры. Этот назывался «Диван под зебру как предел мечтаний».



А вот так выглядел вожделенный диван-зебра в самой игре.

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

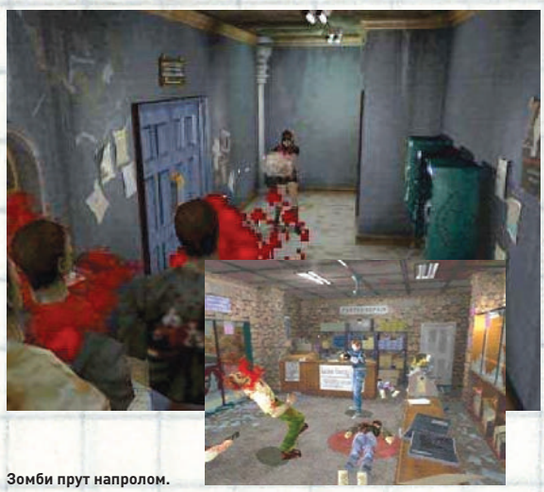
КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В ФЕВРАЛЕ

RESIDENT EVIL 2 — ДЕСЯТЬ ЛЕТ НАЗАД

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Virgin Interactive Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Capcom Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два CD
ДАТА ВЫХОДА
28 февраля 1999 года

Действие Resident Evil 2 разворачивается спустя два месяца после окончания событий первой части сериала. Увы, подвиги бойцов спецподразделения S.T.A.R.S. оказались напрасными. Модифицированный вариант опасного вируса вырвался за границы секретной химической лаборатории корпорации Umbrella на просторы Raccoon City. Как назло, молодого выпускника полицейской академии Леона Кеннеди и симпатичную девушку Клер Редфилд (сестра одного из двух героев первого эпизода – Криса) угораздило оказаться в этом небольшом городке в самый неподходящий момент. Внезапно улицы наводнили зомби и животные-мутанты.

По сравнению с первой частью разработчики не придумали ничего принципиально нового. Они просто добавили к старому арсеналу несколько дополнительных видов оружия, увеличили количество противников, улучшили графику и хорошенько поработали над образами второстепенных персонажей. Для того чтобы получить ответы на все вопросы, необходимо оделить все уровни вторым персонажем.



Зомби прут напролом.

CLIVE BARKER'S UNDYING — ВОСЕМЬ ЛЕТ НАЗАД

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
DreamWorks Interactive
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
21 февраля 2001 года

Игру стоит достать с пыльной полки ради того, чтобы с головой погрузиться в уникальный мир знаменитого английского писателя Клайва Баркера (Clive Barker). Авторы Clive Barker's Undying доказали всему миру, что для создания качественной игры жанра survival horror вовсе не обязательно использовать перспективу от третьего лица. Сотрудники DreamWorks Interactive (сейчас компания называется EA Los Angeles) умело создают чувство тревоги и постепенно увеличивают эффект погружения в виртуальный мир без помощи заранее срежиссированных сценок со стремительными пролетами камеры, зумами, эффектными ракурсами и прочими киношными штучками. В ход идут крики, вои, доносящиеся из ниоткуда шепоты и другие проверенные временем приемы.

К сожалению, DreamWorks Interactive ошиблась с выбором движка. Разработчики выжали из старенького Unreal Engine максимум возможного, но этого оказалось мало. Впрочем, спустя восемь лет этот недостаток уже не имеет принципиального значения.

На эту тварь жалко тратить патроны. Можно обойтись холодным оружием.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL — ШЕСТЬ ЛЕТ НАЗАД

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Ubi Soft Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Ubi Soft Montreal
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Три CD
ДАТА ВЫХОДА
19 февраля 2003 года

Tom Clancy's Splinter Cell представляет собой один большой эксперимент. Заметим, очень удачный эксперимент. Авторы концепции игры умудрились совместить, казалось бы, две взаимоисключающие вещи: бесшумное прохождение уровней в лучших традициях Thief: The Dark Project и разудалые акробатические этюды в духе Tomb Raider. Отличились аниматоры. Вместо того чтобы по привычке использовать хорошо зарекомендовавшую себя технологию motion capture, они создали анимацию вручную. Дело в том, что такой трудоемкий способ позволяет сделать движения героев более плавными. Чего не сделаешь ради красоты! Наконец, постарался известный американский писатель Том Клэнси (Tom Clancy). В отличие от своих предыдущих работ (две части Rainbow Six и Ghost Recon), в которых делалась ставка на командные действия, мастер жанра «технотриллер» сосредоточился на создании глубокого образа главного героя – сотрудника секретной организации «Третий эшелон» Национального агентства безопасности США Сэма Фишера.

В юности Сэм Фишер подрабатывал на детских утренниках Человеком-пауком.

ПОЛИЦИЯ ОБЫСКАЛА CRYTEK

Незадолго до релиза шутера Far Cry разработчик игры – немецкая студия Crytek оказалась замешана в скандале. В ее офисе, а также в квартире главы компании прошли обыски. Баварская полиция искала нелицензионное программное обеспечение. Сначала прошла информация, что нашли, и немало. Ubisoft – издатель Far Cry – даже чуток струхнула и начала оправдываться перед строгой общественностью. Однако потом выяснилось, что на компах сотрудников Crytek все сплошь лицензионное, а полиции настучал непонятно на что обиженный аутсорсер.

Ходили слухи, что полицию науськали на Crytek злые конкуренты. Дескать, кому-то понадобилось любой ценой задержать релиз Far Cry и внести сумятицу и неразбериху. К счастью, визит полиции приостановил работу над шутером всего на несколько часов. 23 марта игра поступила в продажу.

Полиция нагрянула внезапно.

МИФИЧЕСКИЙ ФИНАЛ

Корпорация Microsoft решила прекратить разработку онлайновой ролевки Mythica. Игра, в основу которой легли скандинавские мифы, создавалась внутренней студией компании. На момент закрытия она как раз достигла стадии альфа-версии.

В декабре 2003 года студия Mythic Entertainment, известная по MMO-проекту Dark Age of Camelot, подала в суд на Microsoft, поскольку названия Mythica и Mythic были созвучны и в умах геймеров могла начаться путаница. Как ни странно, маленькая независимая студия заборола в суде корпорацию Гейтса и получила права на имя Mythica.

Впрочем, боссы Microsoft Game Studios уверяют, что мифическую MMORPG закрыли вовсе не из-за судебного иска, а потому что проект не заладился. Сорок сотрудников компании, отправившихся на биржу труда, не могли согласиться с этим утверждением.

Microsoft не везет на MMORPG.

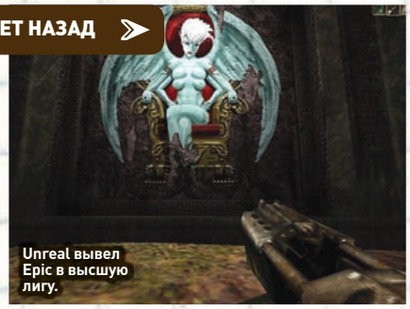
EA: МЫ ЗАКРЫВАЕМ МИРЫ

В феврале 2004 года завершилась история техасской студии Origin Systems. Компания, чей девиз «Мы создаем миры» (наверное, лучший из всех придуманных в игровой индустрии), была основана в 1983 году будущим космическим туристом Ричардом Гэрриоттом (Richard Garriott). Славу студии принесла ролевая серия Ultima и космосим-сага Wing Commander.

В 1992-м Гэрриотт продал студию издательству Electronic Arts. Когда стало понятно, что Ultima Online – большой хит, «электроники» решили переориентировать Origin на разработку исключительно MMORPG. Однако на стыке веков издательство закрыло три крупных проекта студии: Ultima Online 2, Privateer Online и Harry Potter Online. Гэрриотт не выдержал и хлопнул дверью. Затем «электроники» прикончили еще и онлайновую ролевку Ultima X: Odyssey и, довольные, распустили сотрудников Origin по домам.

Коварные «электроники» обещали пощадить Ultima X...

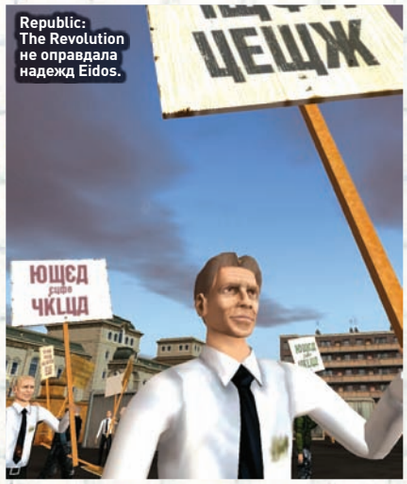
5 ЛЕТ НАЗАД | 10 ЛЕТ НАЗАД


Unreal вывел Epic в высшую лигу.

EPIC БОЛЬШЕ НЕ MEGA

Десять лет назад студия Epic MegaGames сменила название на Epic Games. Компания была основана в 1991 году Тимом Свини (Tim Sweeney). В штате – только Тим, «офис» – в доме родителей. Тут сам бог велел называться Epic MegaGames – иначе не зауважают. Однако после релиза дюжины мелких игр и одного суперхита – шутера Unreal от «Меги» было решено избавиться.

Кстати, в том же месяце разработчики онлайновой ролевки EverQuest сменили имя с RedEye Interactive на Verant Interactive. Слишком уж много оказалось в мире «красноглазых» компаний. А Verant не было, поскольку это слово выдуманное.


Republic: The Revolution не оправдала надежд Eidos.

ЗЛЫЕ ГЕНИИ

Eidos Interactive подписала контракт на выпуск трех игр от британской Elixir Studios. Компания была основана в 1998 году Демисом Хассабисом (Demis Hassabis), лучшим учеником Питера Молине (Peter Molyneux).

Eidos намеревалась издать первую игру Elixir уже в 2000 году. Не вышло. Кое-как к 2003 году студия доделала амбициозную стратегию Republic: The Revolution. Через год вышел симулятор злодея Evil Genius. А потом Elixir закрылась. «В нынешней игровой индустрии нет места для независимых студий-разработчиков, которые хотят работать над инновационными и оригинальными идеями», – сказал Хассабис.

У КОГО ЧТО НАБОЛИТ, ТОТ ПРО ТО И ГОВОРИТ

Всем привет! И снова в эфире Иван Гусев, человек, поднявшийся на верхнюю ступеньку пьедестала на конкурсе изготовителей пьедесталов. Эти строки я пишу в разгар новогодних праздников, и мне, как бы это помягче сказать, лень. Вот-вот друзья в гости нагрянут, и мы устроим небольшой турнир по NHL 09 и коллективно пройдем последний, зубодробительный уровень аркады Defense Grid. А у меня, черт побери, еще рубрика «О наболевшем» не дописана.
О, придумал! Обычно на каждое письмо я реагирую пространным комментарием. Хватит! Сегодня буду скромнее, постою в сторонке, других послушаю. Ну, у кого где наболело? Высказывайтесь, родные.

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуйте, многоуважаемая и горячо любимая редакция Самого Правильного! Пишет вам постоянный читатель. Я уже писал вам несколько раз, и один раз вы меня даже опубликовали. Дак вот, именно по этому поводу я и пишу. В ответе на мое письмо вы посоветовали мне для избавления от депрессии написать путеводитель по виртуальным мирам (WOW, LA2). И вот я начал писать. Недавно открываю свеженький, пахнущий типографской краской номер Самого Правильного. Решил полистать дневники WOW, которые не читал уже давно, потому что перестал играть в эту MMORPG. Открываю, читаю, понимаю, что где-то я это уже видел. Ну ё-мое! Да это же моя книга! Хотел обидеться, но понял, что идея полностью принадлежит вам, и не стал. Зато начал писать другую книгу (будете смеяться) в сеттинге S.T.A.L.K.E.R. Публикую на сайте Proza.ru. Люди говорят, что неплохо получается. И вы знаете, это действительно помогло! Депрессию как рукой сняло! Так что вот, правильные вы не только по отношению к компьютерным играм, но и к жизни. За сим откланяюсь.
Искренне ваш Кирилл Тимощук,
великий писатель

«День в баре "Периметр" начинался, как всегда, хреново. С полпинка открыв дверь, в бар ввалился пыхтящий и потный Кос. Таковым он являлся потому, что тащил на себе от самого Милитари Гремлина, который весил раза в полтора, а то и два больше самого Коса. На животе у Гремлина красными цветами виднелись три входных пулевых отверстия калибром 7-42. Не отвечая ни на какие вопросы, Кос молча протащил Гремлина к Отцу – хозяину бара, главе клана, да и бывшему ученику Болотного Доктора плюс ко всему. Отец мельком глянул на Гремлина и полез за инструментами и лекарствами.
– Если ты сдохнешь, падла этакая, верну с того света, чтобы сказал, где хабар! – с натянутым весельем в голосе сказал Отец…»
Это я позволил себе процитировать начало романа «Бег по принуждению» великого писателя Тимощука. Заглянул на Proza.ru, прочитал пару глав. Произведение, без сомнения, э-э-э… любопытное. Приятно, что Red Bull окрыляет, а «РС ИГРЫ» вдохновляют. Читайте Правильный!

Здравствуй, многоуважаемая редакция культового журнала «РС ИГРЫ»! Предупреждаем сразу, будем долго говорить о брендах. У многих от слов «новая часть GTA/Diablo/Fallout» загораются глаза. Игроки, изучая витрины магазинов, чаще всего обращают внимание на знакомые названия, они им доверяют больше, и разработчики это хорошо понимают. Быстро слепить за год сиквел брендовой игры и нажиться на нем – сей план коварен, как паук в своей паутине. Есть разработчики, которые держат планку качества. Они не хотят портить репутацию бренда и подрывать к себе доверие, выпуская откровенную халтуру. Blizzard тому ярчайший пример. Но есть и другие разработчики, например EA со своими фабриками The Sims и Need for Speed. Если на конвейере The Sims, несмотря ни на что, еще держат определенную планку качества, то на конвейере NFS дела плохи. Полная деградация. Назовем еще несколько игр: Far Cry 2, C&C: Red Alert 3, Brothers in Arms: Hell's Highway, CoD: World at War, Silent Hill: Homecoming. Они, может, и неплохие, но все-таки разочаровали. Нет в них новых идей.
Бренд в понимании разработчиков, скорее всего, это жвачка. Серии Resident Evil и Fallout поменяли «вкус» на сомнительный. У многих других серий «вкуса» уже почти и не осталось. Почему так: Total War уже который год выходит и каждая новая серия лучше предыдущей, а Silent Hill уже не пугает, а вгоняет в сон? Почему Diablo вернулась к нам с курорта загорелая и с тем же пламенем в душе, а Fallout вся синяя в шрамах и швах прямиком от хирурга?
Нельзя забывать о канонах жанра. Незачем превращать survival horror в action, а RPG в шутер от первого лица. Многие сериалы загибаются из-за отсутствия новых идей, но есть и такие, кому новые идеи не идут на пользу, а только раздражают игроков.

С уважением, Leon и FSF

Leon и FSF верно подметили: новые идеи не всем на пользу. Возьмем, к примеру, серию Grand Theft Auto. Переход из 2D в 3D, смена вида и значительные изменения в концепции серии были рискованными, но полностью себя оправдали. Третья часть GTA стала «бомбой» (ее тираж – 14.5 миллиона экземпляров, причем игра неплохо продается и сегодня).
А вот Tomb Raider перемены не пошли на пользу. Tomb Raider: The Angel of Darkness, появившаяся в 2003 году, едва не погубила серию. Фэнам не понравилось, что Лариска позабыла гробницы с подземельями и бегает по улицам Парижа, словно заурядная героиня столь же заурядного квеста. Немудрено, что парни из Crystal Dynamics, которым передали разработку серии, загнали мисс Крофт обратно в руины.
К новым идеям нужно относиться осторожно. Это прекрасно понимают в Blizzard Entertainment – компании, не знающей провалов. Поэтому Diablo 3 на первый взгляд так похожа на Diablo 2. Уверен, идея повесить камеру за плечо главного героя игры обсуждалась не раз, но разработчики не рискнули. Вон, Билл Ропер со товарищи осмелились, сделали Hellgate: London (многие считают, что именно такой изначально задумывалась Diablo 3), и где теперь Flagship Studios?

Здравствуйте, дорогая редакция журнала «РС ИГРЫ»! Я бы хотела у вас спросить: существует ли в реальном мире эмулятор для таких консолей, как Xbox 360 и PS3? Если да, то в ваших ли силах поместить их на диск журнала? Вся надежда на вас! Очень хочу немного разнообразить игровое меню. Просто в наше время идет платформенная дискриминация, и такие замечательные игры, как Gears of War 2, уже попали в Красную книгу.

С превеликим уважением, Диана

Милая Диана! Сожалеем, что не можем оправдать твои надежды, однако эмуляторов консолей Xbox 360 и PlayStation 3 не существует. Говорят, по приказу одного генеральского сынка в Министерстве обороны РФ бьются над проблемой, но разработка держится в строжайшем секрете.
Если честно, Диана, не валяй дурака (или, вернее сказать, дуру?). Если тебе так хочется пройти Gears of War 2, попроси родителей, или своего молодого человека, или родителей своего молодого человека подарить тебе Xbox 360 на день рождения/8 Марта/да мало ли праздников.

Доброго времени суток, уважаемая редакция правильного журнала!
Пишет вам мама юного геймера. Покупать журнал я начала не так уж и давно, но хочу сказать, что из всего того развала на прилавках выбрала ЕГО и не ошиблась. Моему сыну ваш журнал очень нравится.
К сожалению, в последнее время что-то изменилось. Или в стране, или у того, кто собирает материал на ваши DVD-диски. Вроде бы все ничего, однако все чаще материалы, указанные в журнале, не соответствуют тому, что есть на дисках. Почему? Например, мой сын увидел, что в ноябрьском номере есть великолепный мод для S.T.A.L.K.E.R., обрадовался, но... Вирус, господа! Ребенок расстроился. Дальше. Трети того, что было напечатано на дисках, попросту НЕТ! Но это все блекнет на фоне декабрьского номера. В нем два одинаковых вторых диска. Это все, конечно, мелочи, но из этих мелочей может сложиться нехорошая картина. А в целом журнал – СУПЕР!

С уважением, Инна (Беларусь)

Здравствуйте, Инна! Здорово, что вам и вашему сыну нравится журнал. Поверьте, нам и самим приятно делать такое распрекрасно-

О НАБОЛЕВШЕМ

замечательное издание. Увы и ах, случаются промашки. Насчет вируса, конечно, наговариваете – скорее всего, антивирусник зачудил. Два одинаковых диска к вам попали из-за ошибки при сортировке и упаковке. Ну а путаница с содержанием дисков происходит из-за того, что работа над DVD-приложением длится чуть дольше, чем над «печатной частью». Появляются важные новинки – их сразу на диск с пометкой «Срочно в номер».

Я хотел бы поделиться впечатлениями от CoD: World at War. Игрушка получилась хорошая, по-настоящему реалистичная (наконец-то). Только не пойму одного, зачем авторы сделали игру под мощные машины? У меня она на минимальных настройках пошла с тормозами. А как дохожу до одного уровня, так игра вообще вылетает и пишет ошибку! Вот оставили бы графику на уровне CoD4, и все было бы ОК!

Анатолий Бондарев

Скажи, Анатолий, а ты часом не противник прогресса? Должен же понимать: разработчики продолжают улучшать качество картинки. И они прекрасно знают, что такое средний компьютер, и ориентируются именно на такие системы. Раз World at War идет у тебя с тормозами, значит, скорее всего, твой компьютер уже не годится в середнячки и его пора менять.

Уважаемый журнал «РС ИГРЫ» и его уважаемые создатели! Средства массовой информации всегда были в некотором роде защитниками «униженных и оскорбленных». Отчаявшиеся найти правды в вышестоящих инстанциях люди писали в газеты или журналы с просьбой о помощи. Посылали этакий печатный SOS. И после соответствующих публикаций принимались меры.
Я играю в «Рагнарок Онлайн», играю давно, и именно публикации в Правильном об этой игре стали причиной моей увлеченности. Однако в последнее время игру преследуют неудачи: падения серверов, DOS-атаки, кража игровых предметов, взлом персонажей и т.д. Меня, как и многих других, взломали, украли все, что было накоплено за год. Зайдите на форум игры (roinfo.ru), почитайте неофициальные форумы гильдий – нас таких взломанных и обобранных много! Но парадокс ситуации заключается в полном нежелании администрации игры что-либо делать. Заявки о взломах висят месяцами без ответа, игровые мастера не появляются в игре, в офисе бросают трубку. А армия взломанных игроков растет день ото дня. Это мой сигнал SOS. Очень надеюсь, что вы проведете журналистское расследование и это поможет сохранить прекрасную игру. Я очень надеюсь, что поможет. Спасибо.

Дима

Да, мы слышали о неприятностях, с которыми столкнулись многие игроки «Рагнарок Онлайн» (есть информация, что за пару месяцев было взломано больше сотни персонажей). Гнев игроков понятен и справедлив. Первым делом хочется позвонить в милицию и сообщить: «Украли отличный шмот: три замшевые куртки...» Увы, наши правоохранительные органы подобными преступлениями не занимаются (хотя, уверен, так будет до поры до времени). А значит, правду надо искать у Gravity CIS – компании, отвечающей за продвижение продуктов южнокорейской Gravity Interactive в России, СНГ и Прибалтике. Пусть принимают меры. Как нам известно, уже восстанавливают аккаунты, а если был заблаговременно сделан скриншот всех имевшихся у персонажа богатств, то и их возвращают. Однако работа ведется медленно. Хочешь подстегнуть ребят? Больше жалуйся! Составь петицию на английском языке, разошли свое сообщение на популярные западные игровые сайты. Глядишь, благая весточка дойдет и до боссов Gravity Interactive, и они поинтересуются: что там творится в России?

Привет, Самый Правильный!
В последнее время все больше и больше стало появляться игр про Советский Союз. Но во всех этих играх либо СССР или Россия выступают в роли страшного мирового агрессора, либо русские – добрые алкоголики, которые дружат с медведями. К примеру, всеми любимая игра Red Alert 3. Мне становится противно от таких игр! Какие-то пьяные русские, опять же медведи и обязательно злой тиран у власти! В Венесуэле и на Кубе запретили игры, где унижают их страны, а у нас завозят да еще и рекламируют! Возьмем, к примеру, великую Call of Duty! Почему все миссии за русских всегда происходят зимой? Почему русские всегда странные полупьяные мужики? По-моему, это неправильно. Но самое обидное, что даже наши разработчики не «страдают» патриотизмом. Взять хотя бы игру «Офицеры». За кого можно играть? За американцев. В Warfare снова американцы! Мне очень от этого обидно.

Даниил Сидоров

Вообще-то я уже не раз отвечал на подобные письма, но ничего, мне не в лом повториться. Для того чтобы западные разработчики перестали изображать СССР агрессором, а русских жуткими, вечно пьяными мужиками, нужно сесть в машину времени Эйнштейна, перенестись в прошлое и повлиять на ход истории. Сделать так, чтобы не было ни Октябрьской революции, ни сталинского террора, ни диктатуры пролетариата, ни ввода советских войск в Чехословакию. Многое надо переписать заново. Вот только, говорят, это невозможно.
Бороться со стереотипами очень сложно. И пройдет еще много лет, прежде

Письма присылайте по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику "О наболевшем"». Электронные письма ждем на адрес **post@pc-games.ru**

чем «клюква» уйдет из западных фильмов и игр. Если же запрещать все игры, нелицеприятно отображающие русских, так и играть не во что станет.

Здравствуйте, редакция правильного журнала «РС ИГРЫ»! Вот про что я хочу спросить (наболело, и все тут). Почему игроделы предпочитают делать веселенькие шутеры о Второй мировой войне? Почему нельзя сделать игру в духе фильма «Спасти рядового Райана»? Неужели это так сложно? По моему мнению, настоящая игра о Второй мировой должна трогать до глубины души, доводить до слез. С фразами и событиями, которые бы запоминались надолго (типа «Засада! Всем в укрытие!!!», и после этой фразы очередь из MG и брызги крови на камеру). Со спецэффектами и оформлением локаций, которые бы показывали всю жестокость и брутальность той войны (оторванные конечности или разлетающиеся на куски солдаты, в которых попал снаряд из танка). Вот какой должна быть настоящая игра о Второй мировой. Но игроделы такого делать не хотят (конечно, понятно: ESRB и все такое). Ответьте мне, почему такая несправедливость?

С уважением, Mouser

Странно, мне казалось, что все игры серии Call of Duty – это одна длинная перепевка «Рядового Райана». А как хорошо в Medal of Honor была показана высадка союзных войск в Нормандии! Ну а за брутальностью войны обращайтесь в Brothers in Arms: Hell's Highway. Там этих оторванных конечностей – два вагона на квадратный километр.
Может ты, Маузер, в какие-то другие игры играешь?

Здравствуйте, редакция Правильного, а также Иван Гусев! У меня уже давно наболело, но написать решился только сейчас. Как можно дома сделать свою первую игру? Это мечта, может, и не каждого геймера, но это мечта. С помощью каких программ и как они называются?
А вот из недавнего наболевшего... В чем смысл покупать лицензию за 400–900 рублей, когда можно купить пиратку за 150–200 рублей? Лично я никак не пойму. Заранее огромное СПАСИБО!!!

Михаил Гориленко

Первая игра в домашних условиях делается так: ты зовешь на помощь маму или папу и вы вместе лепите машинку из пластилина или вырезаете из бумаги. Сделать же нормальную компьютерную игру (не казуалку) в одиночку невозможно. Исключение – Крис Сойер со своей RollerCoaster Tycoon (и то это было десять лет назад, и у него все-таки имелся помощник).
В чем смысл покупать лицензию, если есть пиратка за 150 рубликов? Здесь все просто: представь, ты можешь купить бананы или схватить связку с лотка и быстро убежать. Выбор за тобой.

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Уважаемая редакция! Вам привет из далекого Комсомольска! Прошу ответить на следующий вопрос: в последнее время выходят игры, требующие активации через интернет. Отсюда два вопроса.
1. Что делать, если у тебя нет интернета?
2. С чем вообще связана эта тенденция?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Зачем все это, догадаться несложно. Издатели борются с пиратством и с помощью онлайновой регистрации проверяют, подлинная версия игры у геймера или нелицензионная. Очень действенный способ, хотя и малопопулярный. Однако издатели вряд ли откажутся от него. Через три года интернет будет у каждого не только в Комсомольске, но даже в самой глухой деревне Конго. Сейчас же, если дома нет интернета, воспользуйся мобильником с GPRS. Кстати, некоторые игры (например, GTA4) можно активировать с другого компьютера.

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Вы упорно утверждаете, что вам три DVD пока не нужны, все помещается и так. Щас я объясню, почему третий диск вам не помешал бы! Вообще, насколько я знаю, диски должны делиться так: видео, патчи-дополнения и т.д. Но почему же тогда на видеодиске лежат все дополнения и патчи, а на другом 8 гигабайтов демоверсий?! Вот как раз для этих демоверсий вам и нужен третий DVD!

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Проблемы нашего DVD-приложения нам известны. К сожалению, в ближайшее время крупных изменений не будет: экономический кризис вынуждает потуже затянуть пояса. Кризис кончится – займемся дисками в первую очередь.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

Самое начало года, говорить о крупных релизах, конечно, не приходится. Сейчас время подводить итоги и составлять краткосрочные – на весь 2009 год – планы. Это относится и к игровым издательствам, и к профильным изданиям. Акулы игровой индустрии подсчитывают прибыли, полученные от запуска крупнейших блокбастеров в прошлом году, и неспешно, внимательно отслеживают аналогичные действия конкурентов, анонсируют новые проекты. Нам остается только последовать их примеру: вспомнить, что хорошего подарил нам год 2008-й, и подумать, что ждет нас в 2009-м. 2008-й навсегда войдет в историю как год, в котором вышли Spore, Fallout 3 и Grand Theft Auto 4. Маркетологи наверняка запомнят первые тревожные маячки: крупный бренд и испытанные временем бесхитростные приемы перестали быть залогом успеха (речь, конечно, о Need for Speed: Undercover). Разработчики, возможно, перестанут играть ва-банк и делать ставку исключительно на технологии – это камешек в огород Far Cry 2. Ну а единственно верным рецептом успеха, по сути, останется простая истина: в цене всегда качественный игровой контент и последовательная эволюция гейм-дизайна. Хотя добавим, что в 2009 году крупнейшие издательства все так же будут связывать большую часть своих надежд с казуальной публикой.

Дмитрий Эстрин,
редактор

ЛУЧШИЕ ДЕМОВЕРСИИ

DRAKENSANG: THE DARK EYE

Демоверсия фэнтезийной RPG, созданной по мотивам серии немецких настольных игр, – Das Schwarze Auge. Доступно всего три персонажа: гном-наемник, эльфийка-рейнджер и боевой маг-человек. У каждого из них свой инвентарь, оружие, умения и способности. Испытать героев в деле можно в первой локации игры, где несколько поселений окружены бурной рекой. Практически каждый второй встречный готов предложить выполнить тот или иной квест, поэтому разобраться в эпическом сюжете игры и изучить возможности развития любого из доступных персонажей будет не так уж и трудно.

HOTEL GIANT 2

Демоверсия сиквела экономической стратегии Hotel Giant. Изучить особенности гостиничного бизнеса можно на первом уровне обучающей кампании. Доступен небольшой мотель, в котором придется заняться интерьером и дизайном помещений, расширять предоставляемые услуги, следить за работой персонала и удовлетворять желания клиентов. Но не стоит забывать, что на выполнение этих заданий предусмотрен ограниченный бюджет. Уровни полностью трехмерны, любой объект можно рассмотреть с разных сторон, а дизайнерских предметов здесь более тысячи, остается лишь все расставить по местам.

ЛУЧШИЕ МОДЫ

ZOMBIE MASTER 1.2.0 BETA

Зомби в нынешнем сезоне популярны как никогда. Совсем недавно вышла Left 4 Dead, тем не менее среди поклонников Half-Life 2 давно образовалась прослойка, которая новой игре от Valve предпочитает любительские моды, тем более что здесь есть где разгуляться. На нынешнем диске мы представляем Zombie Master 1.2.0 beta – свежую версию наиболее популярного мода для Half-Life 2 среди тех, что посвящены зомби. Как и раньше, противостоит людям хозяин зомби, который не только насылает мертвяков, но и устраивает всякие пакости.

PROJECT ALPHA THREE

Казалось бы, тема Unreal Tournament 2004 давно исчерпана, тем не менее поклонники этой замечательной игры продолжают радовать нас новыми работами. Сегодня мы предлагаем тебе Project Alpha Three – модификацию, которая посвящена родоначальнице серии – Unreal. В отличие от большинства модов для Unreal Tournament 2004, Project Alpha Three создана исключительно для одиночного прохождения. Данная работа является идеологическим продолжением Unreal, так что толпы Скаарджей гарантированы.

gameland.ru

С полным содержанием DVD ты сможешь ознакомиться на странице анонса нового номера «РС ИГР» www.gameland.ru/articles/magazines/pg.asp

PANDA SECURITY

Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

ИТОГИ 2008 ГОДА

«Итоги» – это такой традиционный материал, который обычно появляется в игровых журналах в самом начале года. Разумеется, и в этот раз «РС ИГРЫ» не стали исключением. На самом деле, вспомнить основные события минувшего всегда полезно, игровая индустрия развивается по спирали, и успехи, и провалы разработчиков почти всегда продиктованы объективными, давно известными причинами. Еще одну версию итогов ты найдешь на диске к журналу: мы собрали лучшее видео из игр-номинантов и теперь предлагаем его тебе. Что-то пропустил в прошедшем году? Наверстывай.

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ BATTLESTATIONS: PACIFIC

Венгерская студия разработчиков Eidos в настоящий момент завершает разработку продолжения нашумевшей игры Battlestations: Midway. Пока все выглядит очень привлекательно: две обширные кампании за США и Японию, сочетание экшена и стратегического планирования, ведение боевых действий на воде, под водой и в воздухе... В общем, у игры есть все шансы уе остаться незамеченной, особенно с учетом того факта, что она выйдет в первом квартале 2009-го, не слишком богатом на релизы. Впрочем, судя по видеодневникам, игра сама по себе заслуживает внимания.

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ EMPIRE: TOTAL WAR

Любая стратегия, выходящая под торговым знаком Total War, в буквальном смысле слова обречена на успех. Своеобразной гарантией качества можно считать самих разработчиков из студии Creative Assembly. Напомним, что одна из самых многообещающих стратегий 2009 года посвящена эпохе империализма и покрывает XVIII и XIX века. Мир стал заметно больше: войны будут вестись на территории Европы, Северной Америки, Северной Африки и Индии. Ну а изюминкой проекта станут впервые появившиеся в серии морские сражения, которые и вправду в роликах выглядят необычайно аппетитно.

ЛУЧШИЕ ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ

GRAND THEFT AUTO 4

Лишний раз говорить о том, что Grand Theft Auto 4 в сознании основной массы геймеров была самой ожидаемой игрой 2008 года, даже как-то неприлично. Четвертую часть GTA ждали очень давно. Первые фейковые новости и картинки сменили официальные заявления и скриншоты Rockstar. Чудо, конечно, получилось неполным: игра сначала вышла только на консолях. Однако совсем скоро по меркам индустрии Rockstar объявила о разработке PC-версии Grand Theft Auto 4. И мы стали ждать снова. Разработчики не скупились на комплименты аудитории PC-игроков и сделали целый ряд заманчивых обещаний. Удалось ли воплотить их в полной мере?

PRINCE OF PERSIA

Трилогия о песках времени успешно подошла к концу, и разработчики снова пишут историю принца с чистого листа. На этот раз нам предстоит наблюдать за похождениями молодого расхитителя гробниц, который волей случая забредает в королевство, где вот уже более тысячи лет идет противостояние между богом света Ормуздом и его темным братом Ахриманом. Здесь наш герой знакомится с Эликой, местной принцессой, и теперь перед ним стоит задача спасти королевство, а заодно и весь мир от козней злого божества. Старо, как мир, не правда ли? Однако не стоит забывать, что история – далеко не самое главное в Prince of Persia.

ТРИ БОГАТЫРЯ

Студия Cats Who Play, кажется, в гробу видала самые известные стереотипы игровой индустрии, модные веяния и тому подобную ерунду. «Три богатыря» – довольно простой (но и вполне глубокий) action о собственно трех хрестоматийных богатырях, имена которых всем нам известны с детства. Авторам хватило вкуса избежать китча и лубка, но при этом оставить повествование легким и веселым. Шуток немало, многие из них связаны с известными темами (в том числе из игровой индустрии), а некоторые к тому же действительно смешные. Внешне «Три богатыря» также оставляют вполне положительное впечатление. Подробнее – в нашем видеообзоре.

ПОИСК АВТОРОВ ДЛЯ РУБРИКИ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»

Дисковому отделу редакции журнала «РС ИГРЫ» требуются авторы для возрождения рубрики «Путеводитель». Согласись, никто лучше читателя не знает, как сделать журнал еще круче. Требования к кандидатам крайне просты: любовь к компьютерным играм, безупречная грамотность, исполнительность и усидчивость. Стоит обратить внимание на то, что сотрудничество с дисковым коллективом журнала – это настоящая работа. Разумеется, и компенсация за ваши усилия будет соответствующей. Присылайте свои тексты по адресу estrin@bk.ru. Небольшое пробное прохождение по любой игре в 4–6 тысяч знаков с учетом пробелов, возможно, откроет вам двери редакции.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

PC ИГРЫ Видео

Видеоновости

Превью

Lord of the Rings:
The Conquest
Battlestations: Pacific

Ревью

Call of Duty: World at War
WoW: Wrath of the Lich King
Grand Theft Auto 4
Rise of the Argonauts
Shaun White Snowboarding
Prince of Persia
Операция Багратион
Три богатыря
В тылу врага 2: Лис пустыни
Neverwinter Nights 2:
Storm of Zehir
Gothic 3: Отвергнутые боги

Specials

2 трейлера LoTR:
Mines of Moria
Battlestations: Pacific
дневник разработчиков
Итоги 2008 года
Встреча с читателями
Prince of Persia storybook
GTA4: альтернативный обзор
Empire: Total War
дневник разработчиков
Star Wars: The Old Republic
дневник разработчиков
Sims 3 интервью

Трейлеры

ARMA II
Batman: Arkham Asylum
Dragon Age: Origins
Mafia II
Memento Mori
Metro 2033: The Last Refuge
Mirror's Edge (2 ролика)
Parabellum
Prototype (2 ролика)
Red Faction: Guerrilla
Rise of the Argonauts
Ship Simulator 2010
Star Wars: Jedi Knight –
Jedi Academy
Street Fighter IV
The Lord of the Rings:
Conquest
The Lord of the Rings Online:
Mines of Moria
Trine
Wanted: Weapons of Fate
Warhammer 40,000:
Dawn of War II (2 ролика)
World of Warcraft:
Wrath of the Lich King
X-Blades
Zeno Clash

Демоверсии

Broken Sword 2.5:
Return of the Templars –
Полная версия игры
Заработало! 2
Drakensang: The Dark Eye
Hotel Giant 2
Iron Grip: Warlord

Дополнения

Age of Empires III:
The Asian Dynasties
ArmA: Armed Assault
Battlefield 1942
Battlefield 2
Call of Duty
Call of Duty 4
Combat Mission: Afrika Korps
Command & Conquer:
Generals – Zero Hour
Command & Conquer 3:
Tiberium Wars
Company of Heroes
Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Crysis
Day of Defeat: Source
Doom
Doom 3
Far Cry
Grand Theft Auto:
San Andreas
Half-Life 2
Homeworld 2
Microsoft Flight Simulator 2004
Microsoft Flight Simulator X
Neverwinter Nights 2:
Mask of the Betrayer
Orbiter
Portal
Quake III Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
Red Orchestra:
Ostfront 1941-45
rFactor
Star Wars: Dark Forces II –
Jedi Knight
Star Wars: Empire At War –
Forces of Corruption
Star Wars Battlefront 2
Star Wars: Knights of the Old
Republic
Star Wars: Knights of the Old
Republic II – The Sith Lords
Team Fortress 2
The Elder Scrolls III:
Morrowind
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Lord of the Rings:
The Battle for Middle-Earth II:
The Rise of the Witch-King
The Sims 2
The Sims 2: Family Fun Stuff
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2:
Open For Business
The Sims 2: Seasons
The Sims 2: University
Unreal Tournament 3
Unreal Tournament 2004
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000:
Dawn of War – Dark Crusade
Wings over Vietnam
Wolfenstein: Enemy Territory
World Racing 2

Top 10

ArmA: Armed Assault
31st Normandy WW2 mod
beta
Battlefield 2
Forgotten Hope 2.1 to 2.15
Patch
Half-Life 2
Suicide Survival 1.0
Zombie Master 1.2.0 beta
Neverwinter Nights 2:
Mask of the Betrayer
Legacy of the Dragon v1.02
Quake 4
New Shaders Pack v2.0
rFactor
GP2 2008 Series 1.00
Italian and European
challenge 1.00
Star Wars: Empire At War –
Forces of Corruption
Absolute Corruption Mod
Unreal Tournament 2004
Project Alpha Three

Драйверы

ATI Catalyst 8.12 WHQL
Vista 32-bit
ATI Catalyst 8.12 WHQL
Vista 64-bit
ATI Catalyst 8.12 WHQL
XP 32-bit
DirectX End-User Runtime
(Ноябрь 2008)
GeForce ForceWare 181.00
Vista (32-bit)
GeForce ForceWare 181.00
Vista (64-bit)
GeForce ForceWare 181.00
XP (32-bit)
Realtek HD Audio Codec
Driver 2.10
Realtek HD Audio Codec
Driver 2.10 (Vista)
Creative Sound Blaster X-Fi
series Driver 2.18.0008

Патчи

Command & Conquer:
Red Alert 3 v1.06 RU
Command & Conquer 3:
Ярость Кейна v1.02 RU
Анабиоз: Сон разума
v1.0.1.0 RU
Grand Theft Auto IV патч #1
Интернациональный
Sacred 2: Падший ангел
v2.31.0 RU
Sacred 2: Падший ангел
v2.31.0 – v2.34.0 RU
Tomb Raider: Underworld v1.1
EU,US,RU
Far Cry 2 v1.01 – v1.01b RU
Gothic 3: Отвергнутые Боги
v1.06 RU
SunAge v1.09.3
Интернациональный
Unreal Tournament 3 –
Community Bonus
Pack 3: Volume 2
(Интернациональный)

Путеводитель

Базы читов

CheatBook DataBase 2008
CheatCodeX 3.50
CheMax 9.2
CheMax Rus 8.0

Чит-программы

ArtMoney SE 7.29
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
WinHEX 15.0

Сохраненные игры

CSI: New York
Deadliest Catch:
Alaskan Storm
Donkey Xote
Elements of Destruction
NeverEnd
Nibiru: Age of Secrets
Spider-Man: Friend or Foe
Tomb Raider: Underworld
Top Trumps: Dr. Who
WALL-E

Трейнеры

BC Kings
Command & Conquer:
Red Alert 3 v1.06
Dark Horizon
Dark Horizon v2.0
Dead Space
Dynasty Warriors 6
Europa Universalis:
Rome Vae Victis
Far Cry 2 v1.02
Grand Theft Auto IV
Hotel Giant 2 v1.1
King's Bounty: The Legend
King's Bounty:
The Legend v1.7
Left 4 Dead
Prince of Persia
Pro Evolution Soccer 2009
Pro Evolution Soccer 2009
v1.2
Rise of the Argonauts
Sins of a Solar Empire v1.12
Supreme Ruler 2020 v5.4.2
Brothers in Arms: Hell's
Highway

Редакторы игр

Command & Conquer:
Red Alert 3 – World Builder
Fallout 3 – G.E.C.K.

Shareware

Archibald's Adventures
Call of Atlantis
Lavender's Botanicals
My Tribe
Изумрудная история
Пазлы. Платиновая
коллекция
Морхухн. Пинбол
Камень судьбы
Авианалет 3
Приключение Дружка
Тонки Понки.
Морские приключения
Daycare Nightmare:
Mini-Monsters
Farm Mania
Hospital Hustle
Poker Superstars III

Софт

Свежий софт

Microsoft Malicious Software
Removal Tool 2.5
Outpost Security Suite Pro
2009 6.5.2358
SmartFix Security Center
2008 5.0
BlindWrite Suite 6.2.0.2
Small CD-Writer 1.4
novaPDF Pro 6.0 build 282
BitComet 1.07

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

EmEditor Pro 8.01
Remote Office Manager 3.3.3
Skype 3.8.0.188
Backup42 2.1
Diskeeper Home 2009 13.0.835
Extra-Organizer 2.10
Freebie Notes 3.23
GPU-Z 0.3.0
PC Wizard 2008 1.87.1
Scanitto 1.16
Shasoft eBook 4.0.4
1 Video Converter 5.2.1
AIMP 2.51.323
DVDFab HD Decrypter 5.1.2.2
Auslogics System Information 1.2.17.235
CrystalDiskMark 2.2.0a
Fresh Diagnose 7.96
Magic Utilities 2008 5.52
Kerio WinRoute Firewall 6.5.2.5172
Outpost Firewall Pro 2009 6.5.2359.316.0607
SpyCatcher Express 5.1.2
Trend Micro Internet Security Pro 2008 17.0
AnyReader 2.6
CDRoller 7.70.99
WinISO 5.3.0.125
ACDSee Pro 2.5.358
Inquiry Standard Edition 1.8 SR2
Offline Explorer Enterprise 5.3
Skype Recorder 2.31
SPAMfighter Pro 6.4.38
X-NetStat Professional 5.54
FileBack PC 4.1 – 12.12.2008
SiSoftware Sandra Lite 2009 (1.15.72)
Super Copy 2.0
Unreal Commander 0.95 beta 4 (build 704)
Blaze Media Pro 8.02
Dexster Audio Editor 3.2
Kantaris Media Player 0.4.3
Media Player Classic HomeCinema 1.2.908.0
Mitec Media Manager 1.0
ProcessCleaner 1.3
System Cleaner 5.70
TuneUp Utilities 2009 8.0.2000

Софт-стандарт

ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06r1
Dr.Web 4.44.1.01280
McAfee AVERT Stinger 10.0.0.457
Panda Antivirus 2008 3.01.00
Stocona Antivirus 3.3 beta 2
7-Zip 4.62
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.80 RU Final
WinZip 11.2.8252
Internet Explorer 7.0 RU Final
Mozilla Firefox 3.0.5
Opera 9.63 International
CloneDVD 4.3
Nero Burning Rom 8.3.2.1
UltraISO 9.3.2.2656
Virtual CD 9.3.0.0
ABBYY FineReader 9.0
Adobe Acrobat Reader 9.0 Rus
Book Designer v 4.0
Cool Reader 3.0.10
ICE Book Reader Pro 8.10
Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
K-Lite Mega Codec Pack 4.4.2
XP Codec Pack 2.4.3
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.5.7.1145
ReGet Deluxe 5.2.330
Win2000 FAQ 6.0.0
WinXP FAQ 3.0.5
Fraps 2.9.7
HyperSnap-DX 6.31.01
Mozilla Thunderbird 2.0.0.18 Rus
The Bat! Pro 4.1.7
MosMap Light 2.3
FoxsHomeRobot FR 7.0b
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.1
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 6.0 Build 7013
Miranda IM 0.7.13
mIRC 6.35
QIP Build 8080
FAR Manager 1.70 Build 2087
Total Commander 7.04a
Англо-русско-английский словарь v5.01
Орфографический словарь русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 7.0
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime 7.5.5
VLC Media Player (VideoLAN) 0.9.8a
Media Player Classic 6.4.9.0
MVAFlasher 2.1.3
Windows Media Player 11.0 Final
NoteRepad v2.2

FAQ

Q: Не читается диск, что делать?
A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант.
Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!
A: Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советуем поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимы скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – ни оригинал, ни addon не имеют нужных патчей, а поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за бугра, этой игры у нас нет вообще. Кстати, надо бы заказать – была бы еще одна игра в списке дополнений. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает как минимум удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.

Q: Почему у меня не просматривается картинка в видео?
A: Нет необходимого кодека, зайди в соответствующий раздел на диске и установи последнюю версию оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и пр.?
A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению, эту проблему не решить.

Q: Что делать, если flash не проигрывается?
A: Тут два варианта. Первый: для проигрывания этого видео нужно установить flash-плеер, который есть в разделе «Софт-стандарт» на диске. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его скачать с официального сайта.

Q: Почему диски не заполнены целиком – написано 8.5, а на самом деле 7.9?
A: Просто указаны разные величины. На болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайта, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 Мб 1024 Кбайта, то получается 7.9 гигабайта.

АНОНС PC ИГРЫ

СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА

РЕЦЕНЗИЯ НА SAINTS ROW 2 – ВТОРУЮ ЧАСТЬ НАШУМЕВШЕЙ ИГРЫ. УДАЛОСЬ ЛИ ПРОДОЛЖЕНИЕ?

THE LOTR: CONQUEST – СМОГЛИ ЛИ РАЗРАБОТЧИКИ ИГРЫ ПОВТОРИТЬ УСПЕХ BATTLEFIELD, НО В ДЕКОРАЦИЯХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ТОЛКИЕНА?

ОБЗОР MIRROR'S EDGE – ГОЛОВОКРУЖИТЕЛЬНЫЕ ПРЫЖКИ И КУЛЬБИТЫ. ТЕПЕРЬ НА PC.

«КОЛОБКИ» – ГЕРОИ ПЛАСТИЛИНОВЫХ МУЛЬТФИЛЬМОВ? НЕ ТОЛЬКО! ТЕПЕРЬ И ГЕРОИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР.

TOP SECRET

«PC ИГРЫ» ОТПРАВЛЯЮТСЯ НА ТУМАННЫЙ АЛЬБИОН ЗА СОВЕРШЕННО НОВОЙ, ЕЩЕ НЕ АНОНСИРОВАННОЙ ИГРОЙ.

Нам шлют шифрованные сообщения и передают запечатанные пакеты. Об этой игре пока нельзя говорить, и ее не могут найти поисковые системы. Однако ее рабочее название уже стоит на наших приглашениях. Увы, вместе с их получением приходится подписать документы, согласно которым мы обязуемся не разглашать пока тайны. Не будем.

Надеемся, мы тебя заинтриговали, однако помимо темы номера мартовский «PC ИГРЫ» сможет предложить немало интересного. В блок рецензий попадут давно ожидаемые хиты. The Lord of The Ring: Conquest – крайне любопытный гибрид командного экшена и фэнтези-игры. Mirror`s Edge – самый, кажется, необычный шутер... фпс... файтинг. Как назвать эту игру? Saints Row 2 – игра, предлагающая тебе стать настоящим бандитом и поощряющая хулиганства!

Кроме того, конечно, в новом номере ты найдешь превью, интересные спецматериалы и любимые рубрики.

ДО ВСТРЕЧИ 6 МАРТА!